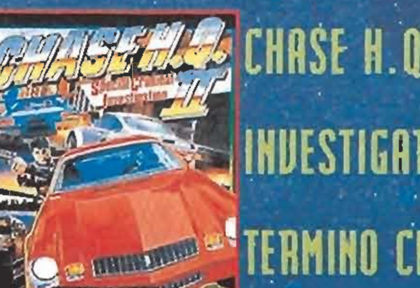

Segunda Época-Número 33
225 ptas.
MICRO Manía
Sólo para adictos
DRAGON'S LAIR II
TIME WARP
Todos los pasos para completarlo
STRIDER 2
Un arcade de otro mundo
Aventura en el Planeta Rojo
DESAFÍO TOTAL
NIGHT SHIFT
Mapa gigante y solución de los 30 niveles
CANARIAS CEUTA Y MELILLA 215 PTAS.
HOBBY PRESS
Todas las novedades para 8/16 bits y Consolas


DESTELLOS
NARC
NARC es una arcade de accion trepidante. Infiltrate en el submundo criminal y trata de encontrar y destruir al rey de la banda: Mr Big. Si se deja, ya que sus enormes guardaespaldas se van a encargar de impedirtelo. Deberas evitar a ese enorme ejercito bien armado, todos con el cerebro de un rinoceronte y el aliento de un repugnante escarabajo. Esquivar hordas de viciosos perros y enfrentarte al payaso psicotico con su diabolico sentido del humor, que intentara que mueras, ¡Y no de risa precisamente! No todo es malo... Tienes una chopper con la que podras recorrer estas peligrosas calles. Y que pasa con Mr. Big. ¿Dije yo Mr. Big?
No, dije MR.BIG.
TM & WILLIAMS ELECTRONICS GAMES INC.
ROBOCOP 2
!Tres asombrosos niveles en los que pondrás a prueba tus reflejos y tus musculos de acero! Destruye la droga mortal llamada Nuke, elimina a las peligrosas bandas de traficantes, pelea con una horda de robots ED 209 y, si sobrevives a todo esto, enfréntate al terrorifico Robocop 2.¡Recupera la memoria de Robocop solucionando un puzzle que, por si solo, constituiría un juego completo! Dos niveles de acción explosiva al estilo de los entrenamientos de tiro de la policia de Detroit. Experimenta la cólera de una de las armas más poderosas que jamás se hayan visto en el mundo. Un total de siete niveles. Gráficos deslumbrantes. Sonido de lo más real.
ROBOCOP TM & 1990 ORION PICTURES CORP. ALL RIGHTS RESERVED
SCHWARZENEGGER
TOTAL RECALL
TODOS N
ALGUNA O
NUNCA L
DIFICILES
CASO DE DOUG QUAID Q
ENCONTRARLAS. PREP
ASOMBROSA Y DESAFIANTE
1990 CAROLCO PICTURES INC.

DE INGENIO

EMOS PREGUNTADO EN
ON QUIENES SOMOS, PERO
RESPUESTAS SON TAN
CONSEGUIR COMO EN EL
EBE IR A MARTE PARA
TE PARA VIVIR UNA
NTURA TOTAL.



CHASE H.Q. 2 SPECIAL CRIMINAL INVESTIGATION - CONTINUA DONDE TERMINO CHASE H.Q. TU MISION ES SEGUIR LA PISTA A LOS PELIGROSOS CRIMINALES, PERSEGUIRLOS Y DETENERLOS. ES RAPIDISIMO PON TODA TU ATENCION EN EL VOLANTE O TE SALDRAS DE LA CARRETERA. TODA LA ACCION DE LA PRIMERA PARTE Y MUCHA MAS, AHORA AMBIEN DISPARARAS.



Desde Mitchell Corp. llega para tu ordenador uno de los arcade más adictivos del año. Como PANG viaja por el mundo destruyendo las burbujas con las distintas armas que vas recogiendo. Lo único que este rápido y rabioso juega pide, es un jugador rápido en reflejos que pueda lograr el objetivo final - vencer a las burbujas invasoras y restaurar la normalidad.

© 1989 TAITO CORP



© MITCHELL CORP.



Los siete modelos más vendidos de Europa

Quickjoy

Joysticks

JUNIOR

- Palanca ergonómica
- 4 ventosas estabilizadoras
- Dobles botones de disparo

Compatible con:
* Commodore
* Atari, Atari St, Video Atari
* Amstrad CPC



JETFIGHTER

- 6 microinterruptores de alta calidad
- Mandos incorporados en empuñadura
- Autodisparo con control de velocidad

Compatible con:
* Commodore C64
* Atari, Video Atari
* Amstrad CPC

TOPSTAR

- Empuñadura ergonómica
- Eje palanca en acero
- 6 microinterruptores de alta calidad
- Autodisparo
- Sistema amortiguador patentado

Compatible con:
* Commodore C64, Amiga
* Amstrad PCP

SUPERCHARGER

- Disparo automático
- 6 microinterruptores
- Dobles botones de disparo
- 8 direcciones de control

Compatible con:
* Commodore C64, Amiga
* Atari, Video Atari
* Amstrad CPC



SUPERBOARD

- Calidad de competición
- 10 microinterruptores de alta calidad
- Autodisparo con control de frecuencia
- 6 botones de disparo sobredimensionados
- Cronómetro digital

Compatible con:
* Commodore C64
* Atari, Video Atari
* Amstrad CPC



M 5

- Microinterruptores con circuito digital integrado
- Todos los mandos incorporados en la empuñadura
- Sencilla regulación de los ejes X e Y
- Dos botones de disparo
- Dos indicadores de disparo

* PC XT/AT y Compatibles







MEGABOARD

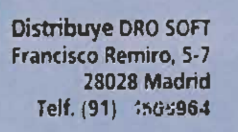
- Cronómetro y cuenta atrás
- Botón de disparo sobredimensionado
- Empuñadura ergonómica
- Microinterruptores de alta calidad
- Autodisparo

Compatible con:
* Commodore C64, Amiga
* Amstrad CPC





¡Todos los modelos son compatibles con SPECTRUM (vía interfaz), excepto modelo M 5!



Distribuye DRO SOFT
Francisco Remiro, 5-7
28028 Madrid
Telf. (91) [illegible]964





Sólo para adictos

Año VII. Segunda época - N.° 33 - Febrero 1991 - 225 ptas. (Incluido IVA)

Edita
HOBBY PRESS, S.A.
Presidente
María Andrino
Consejero Delegado
José I. Gómez-Centurión
Subdirector General
Andrés Aylagas

Director
Domingo Gómez
Redactora Jefe
Cristina M. Fernández
Redacción
José Emilio Barbero
Javier de la Guardia
Juan Carlos García
Diseño
Jesús Caldeiro
Director de Publicidad
Mar Lumbreras
Colaboradores
Toni Verdú
Fernando Herrera
Pedro José Rodríguez
Andrés Palomares
Amador Merchán
Santiago Erice
Diego Gómez
A. Tejero
Rafael Rueda
Secretaría de Redacción
Carmen Santamaría
Fotografía
Miguel Lamana
Daniel Font
Dibujos
F.J. Frontán
Pablo Jurado

Director de Administración
José Ángel Jiménez
Director de Marketing
Mar Lumbreras
Departamento de Circulación
Paulino Blanco
Departamento de Suscripciones
Cristina del Río
María del Mar Calzada
Tel. 734 65 00

Redacción y Publicidad
Carretera de Irún, Km. 12,400
28049 Madrid
Tel. 734 70 12
Telefax
Redacción y publicidad 372 08 86
Dirección y Administración 734 82 98

Distribución
Coedis, S.A.
Ctra. Nacional II, km 602,5
Molins de Rei (Barcelona)

Imprime
Altamira
Depto. de Fotocomposición
Hobby Press, S.A.
Fotomecánica
IREYCOR 93 S.L.

Depósito Legal: M-15.436-1985

Representantes para Argentina, Chile, Uruguay y Paraguay
CIA Española de Ediciones, S.A.
Juan Madera 1532
1290 Buenos Aires (Argentina).

Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de Información



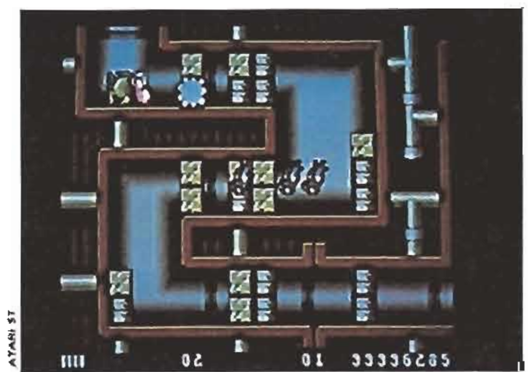
Controlado por



EN ESTE NÚMERO

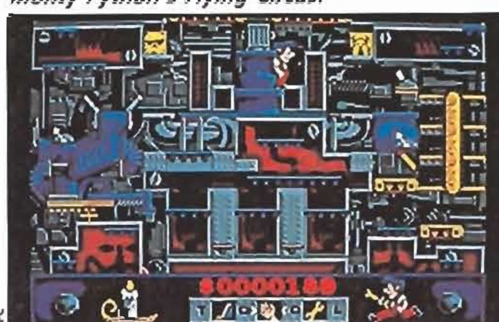
La espectacular aventura en el planeta Marte del fornido Schwarzenegger, en su versión informática, ocupa este mes el tema central de nuestra portada. ¡Acción garantizada!





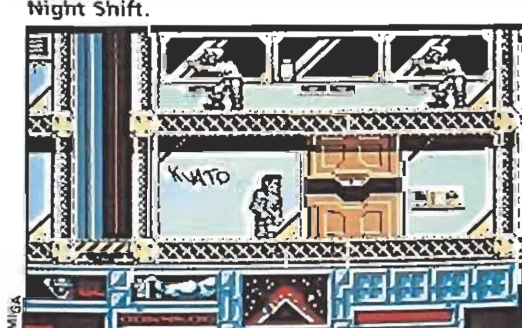
ATARI ST

Monty Python's Flying Circus.



PC

Night Shift.



AMIGA

Desafío total.



AMIGA

Dragon's Lair II.

***U**n nuevo año es, entre otras muchas cosas, todo un desafío cuando se pretende hacer las cosas bien, y ¿qué mejor desafío que el protagonizado por Schwarzenegger para comenzar con marcha este número de febrero? Ocean ha sido la encargada de realizar la adaptación de la taquillera película y una vez más los resultados están a la altura de la popular compañía británica. Seis fases repletas de variedad y sorpresas nos obligarán a enfrentarnos a cientos de situaciones límite que nuevamente nos pondrán a prueba. Para que no desesperéis además de la solución hemos preparado los croquis de todas las fases en las que es imprescindible saber por dónde nos andamos. Hablando de mapas y de soluciones, en las páginas centrales encontraréis un completo mapa de «Night Shift» con el despiece de todos los elementos que harán que La Bestia, el cariñoso apelativo con el que los programadores de Lucasfilm llaman a la fábrica de juguetes, funcione a pleno rendimiento. Muchos héroes conocidos han decidido volver a nuestros monitores este año; dos de ellos llegan en sendas aventuras, tan divertidas como espectaculares, que parten de un mismo punto: rescatar a dos bellas en apuros. Dirk, el protagonista de «Dragon's Lair», reaparece en un nuevo programa en el que su misión será una vez más encontrar a Daphne. No os preocupéis, os explicamos paso a paso cómo superar cada nuevo contratiempo. Otro de los infalibles es «Strider», que en esta ocasión se ha trasladado al planeta Magenta. Allí deberá localizar a la emperatriz, superando, con ayuda de su potente láser, los mil y un peligros que le aguardan a lo largo de las cinco fases que le separan de la joven. Siguiendo con las hazañas, sin duda, una de las más actuales es acabar con el narcotráfico y Dinamic nos lo ha puesto en bandeja con «Narco-Police». Os presentamos todas las claves y los trucos para que conseguirlo dependa sólo de vosotros.*

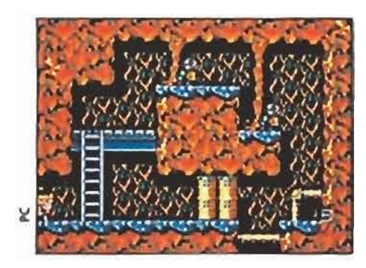
Por supuesto, tampoco hemos dejado de lado las novedades y dentro de nuestra sección Punto de Mira, han desfilado todos los juegos que os ayudarán a darle marcha a este gélido mes. Nos vamos, el próximo número nos reclama. Prometemos trabajar duro para que sea tan especial como el que tenéis entre manos. Un saludo. Hasta pronto.

La Redacción





La llamada de la aventura



Rick Dangerous, la famosa parodia informática de Indiana Jones, está a punto de volver a las pantallas de nuestros monitores en un nuevo juego. Ahora tendrá que salvar a la tierra de las hordas extraterrestres que la han invadido. Un juego que, aunque es una nueva dosis de lo mismo de siempre, tiene una serie de detalles tan divertidos y está tan bien hecho que hará las delicias de todos. Al paso que van las cosas vamos a tener que cambiar el refrán ese de «segundas partes...» por otro que diga que «segundas partes pueden ser mejores». En este caso se cumpliría nuestro nuevo dicho. Muy pronto para todos los sistemas de ocho y dieciséis bits.

A toda velocidad



Una nueva conversión va a ver la luz dentro de poco. «Super Monaco G.P.» es un juego en el que vamos a tener la oportunidad de competir junto a los grandes de la Formula I en los más importantes circuitos del mundo. U.S. Gold es la encargada de realizar el programa para los ordenadores domésticos y podemos garantizaros que lo que hemos podido ver no tenía desperdicio: la versión para Amiga es casi tan impresionante como la máquina original. Mientras esperamos la salida del juego tendremos que conformarnos con ver por la televisión las carreras de coches. Esta vez, y como viene siendo habitual en los lanzamientos de esta compañía inglesa, el juego estará disponible para ocho y dieciséis bits.

Lo mejor del software francés



Silmarils es una compañía gala que aunque no se prodiga mucho en lanzamientos, los que hace son sonados. Seguro que todos recordáis con muy buen sabor de boca juegos como «Colorado» o «Starblade». Pues preparaos porque su nuevo programa, «Crystals of Arborea», va a crear escuela. Realizado con una técnica similar a la utilizada en el legendario «Lords of Midnight» de Mike Singleton, «Crystals of Arborea» nos traslada a un mundo mágico donde podremos movernos casi con total libertad. Un gran juego con unos gráficos asombrosos en el que están mezclados los mejores ingredientes tanto de los RPG como los de las aventuras clásicas. Sólo para los usuarios que tengan Atari, Amiga o Pc.

¡Tiembla mortal!

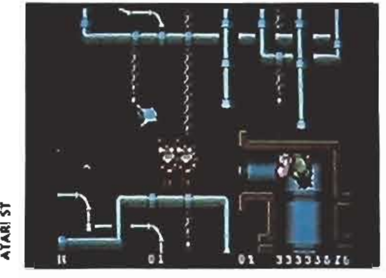


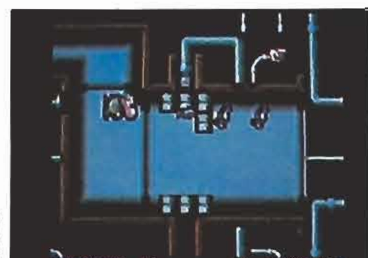
Millenium nos ha preparado para estos primeros meses del año un juego de los de escalofrío en la espalda. Con daros el título, «Horror Zombies from the Crypt», ya lo hemos dicho prácticamente todo.

En el programa ayudaremos al Conde Waldemar en su búsqueda de cinco calaveras, ocultas en una vieja y abandonada mansión victoriana. Un antiguo edificio repleto de hombres-lobo, zombies, vampiros, momias y demás habitantes del mundo fantasmal. ¡Temblad afortunados mortales que tengáis un Atari o un Amiga!

- *CORE DESIGN/VIRGIN*
- *Disponible: SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE, PC, ATARI ST, AMIGA*
- *V. Comentada: ATARI ST*

MONTY PYTHON'S FLYING CIRCUS





Los Monty Python son un grupo de humoristas ingleses que hace unos años, —antes de hacer una película sobre la vida de un tal Brian que peleó contra la Bestia del Reino con la ayuda de los Caballeros de la Mesa Cuadrada para armar la gorda y descubrir el sentido de la vida—, rodaron una desternillante serie de televisión llamada «El Circo Volante de Monty Python». Y se hicieron tan famosos que Core no ha podido resistir la tentación de hacer un programa sobre ellos.

Mr. DP Gumpy es el carnicero de un pequeño pueblo de la campiña inglesa. Está casado con la cuñada de la tía del almacenista aquel que se lió, hace muchos años, con una señora que vino de la capital y se fugaron juntos mientras el marido de la tal dama se marchaba con la criada a la India, lugar tradicional donde los británicos se retiran cuando quieren olvidar sus penas. Con estos antecedentes no os extrañara saber que a este caballero se le ha perdido el cerebro; éste, para complicar aún más las cosas, se ha dividido en cuatro porciones diferentes.

La búsqueda del tesoro

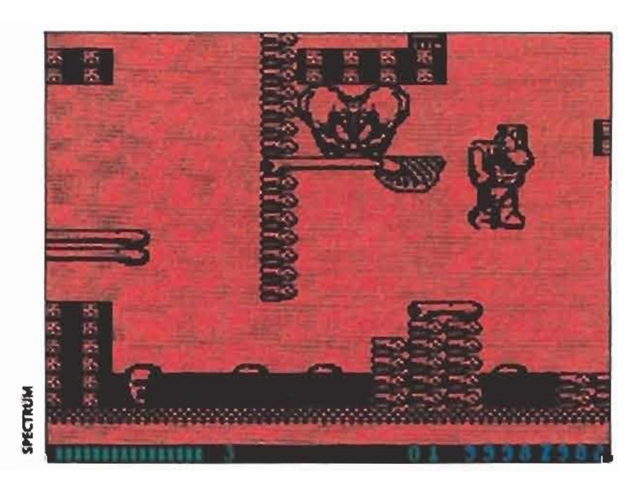
Un cerebro en trozos es por sí mismo una de las cosas más repugnantes del mundo, pero en este caso lo es mucho más, ya que la sesera de Mr. Gumpy, está, por supuestísimo, vivita y coleando, deseando formar una familia con otros cerebros que también han escapado de sus legítimos dueños. Por eso se ha escondido en cuatro lugares diferentes y ha convencido a un montón de extrañas criaturas, que ha hallado en sus viajes por todo lo largo y ancho de este mundo cruel, para que le ayuden e intenten impedir que el carnicero llegue hasta él.

El juego, todavía más loco que las líneas que habéis podido leer antes, es nada más y nada menos que un arcade. Con unos detalles llenos de toques geniales que los que hayáis tenido la oportunidad de iniciaros en el mundo de este grupo de sensacionales cómicos, reconoceréis sin lugar a dudas. Así, por ejemplo, y siguiendo la atracción que estos chicos ingleses sienten por los peces de colores, en la primera fase, Mr. Gumpy se transformará en una pescadilla con cabeza humana y tendrá que encontrar la salida de un laberinto. Los enemigos, pies con hélices, vikingos con ruedas, pirañas con alas y cosas mucho más extrañas, intentarán quitarle la energía mediante disparos o el simple contacto físico. El se podrá defender lanzándoles sardinas —sí, habéis leído bien—; algunos desaparecerán con un simple toque y otros necesitarán un mayor número de impactos.

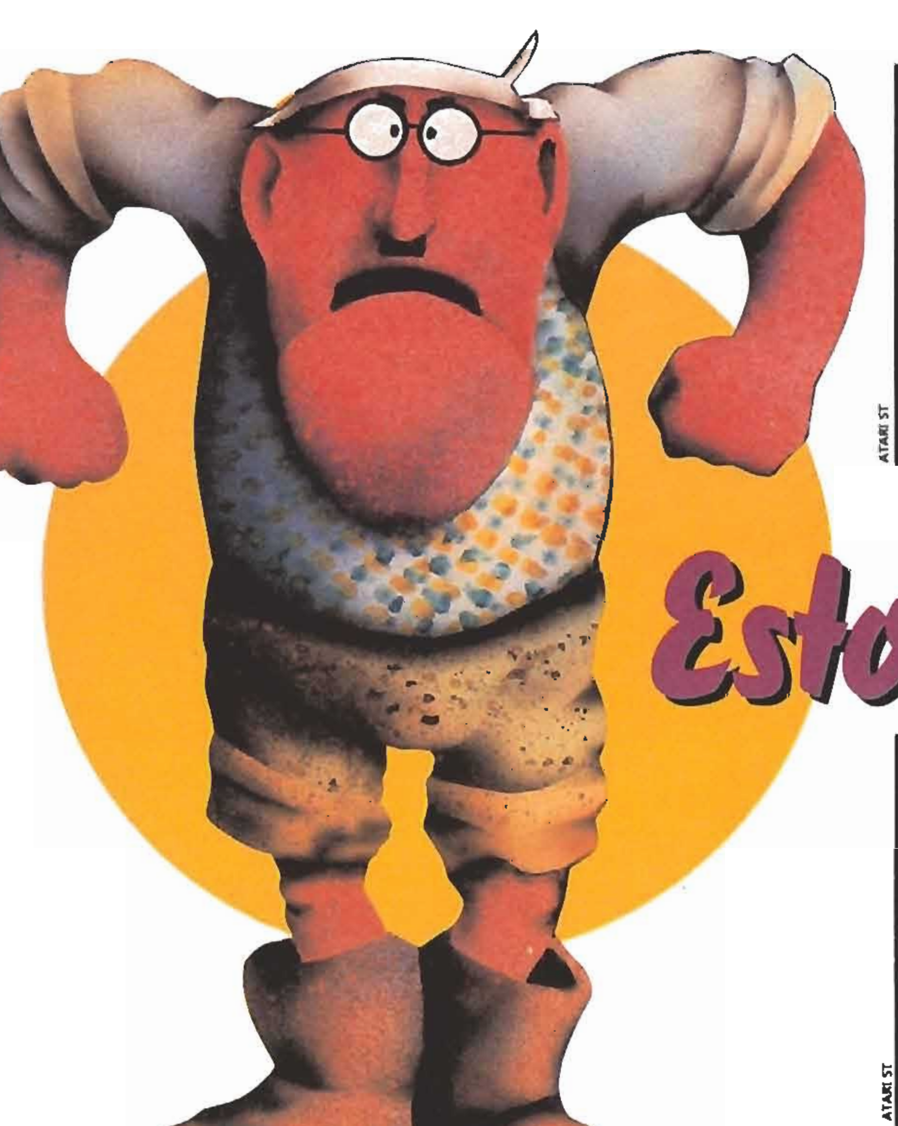
Ciertas entradas al laberinto están taponadas con latas de pescado ahumado que Mr. Gumpy tendrá que eliminar a base de sardinazos. En algunos lugares o al destruir a ciertos enemigos aparecerán huevos fri-

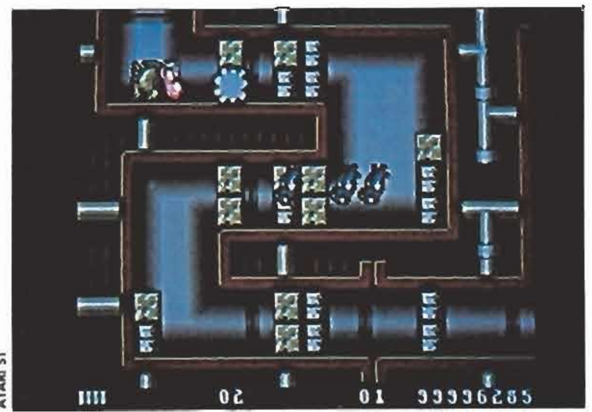
SPECTRUM

Hacía algún tiempo que no veíamos un juego tan divertido y bien hecho en el Spectrum, lo único que se le puede reprochar es que el scroll entre pantalla y pantalla es demasiado brusco, pero, es que sólo son ocho bits, aunque, para nuestro deleite, aprovechados esta vez al máximo.



La versión para Spectrum sigue resultando tan divertida y jugable como las de 16 bits.



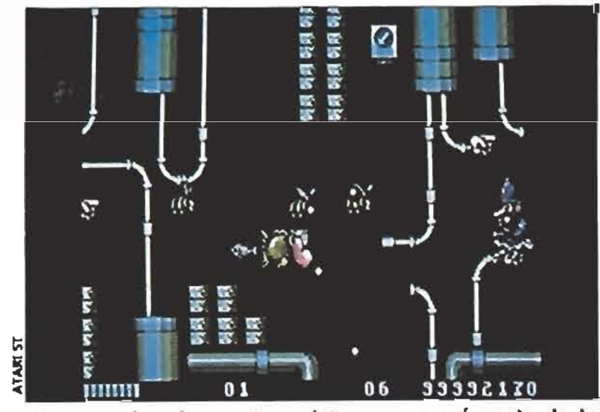


El desarrollo del juego es tan hilarante como su objetivo: encontrar el cerebro del desesperado carnicero.



La ambientación conseguida es perfecta y da buena idea del loco humor de los Monty Phyton.

Estos chicos están locos



Nuestro singular protagonista recuperará parte de la energía recogiendo los objetos dispuestos para tal fin.



El juego consta de cuatro niveles en los que suceden las más extravagantes situaciones.

tos, salchichas, morcillas o píldoras alimenticias que harán que nuestro amigo pueda recuperar algo de su energía. También hay zonas secretas que aparecerán bajo determinadas circunstancias, —si te decimos cuáles dejarán de ser secretas—, que nos darán la oportunidad de alimentar al carnicero inglés hasta casi reventar. Los otros tres niveles que faltan son todavía peor, más locos, más extraños, más curiosos y más divertidos.

¿Qué hace un juego como tú en un sitio como éste?

Os aconsejamos que no dudéis en leeros de cabo a rabo el manual del juego que los programadores han titulado algo así como «El Libro Húngaro original de frases incluyendo pasos de baile» ¿Cómo se puede esperar algo serio con un nombre como éste? En él encontraréis de todo, desde la programación de una imaginaria BBC, hasta la forma de construir un armario.

«Monty Python's Flying Circus» es absolutamente desternillante, pleno de detalles a cual más gracioso y con unos extraordinarios gráficos, incluso en las versiones para ocho bits, calcados de los dibujos que habréis podido ver en las películas de este grupo de chiflados. Original en todo hasta en el marcador, que corre hacia atrás y no como en el resto de juegos que, como dicen ellos, son para personas normales. Incluso en la pantalla de presentación, nada más terminar la carga, váis a poder que esbozar una sonrisa si esperáis un poco y observáis lo que ocurre con el letrero que ocupa la pantalla del monitor.

Un juego procedente del espacio exterior, concebido por los cerebros más desquiciados de Gran Bretaña, que es divertido como él solo y que está soberbiamente realizado. Hay que descubrirse ante programas así, pero con cuidado, no nos vaya a ocurrir como a Mr. Gumpy y tengamos que salir a recorrer el mundo buscando un cerebro revoltoso. Como dirían en la quinta marcha: ¡hipermeganoplástico! y podríamos añadir algo: ¡a ver cuando una cadena de televisión se anima a comprar la serie en la que está basada este juego! Hasta entonces podéis disfrutar a tope con el programa que para eso está aquí. ■

J.G.V.

CONSEJOS y TRUCOS

■ *¡Márcate cuáles son las salidas válidas en cada una de las pantallas, y no pierdas el tiempo en matar a los enemigos. Ocúpate únicamente de avanzar hasta que necesites una dosis de energía.*

■ *¡De vez en cuando aparecerán detalles en pantalla que te dejarán boquiabierto. Hay una sorpresa en especial que no te desvelamos, pero, recuerda, son sólo bromas que no afectan para nada al desarrollo del juego.*

	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Adicción:		8
Gráficos:		
Originalidad:		

Hablamos con el Director internacional de Sega

Mr. HAYASHI: "SEGA es el líder indiscutible en Europa"

En el transcurso de una reciente visita a nuestro país del Director internacional de Sega, el señor Hayashi, Micromanía tuvo ocasión de mantener con él una larga e intensa conversación que os presentamos en las siguientes líneas. Estas son sus interesantes opiniones.

MM. Sega anunció no hace mucho el lanzamiento de su HandHeld (consola portátil) Games Gear ¿Cuándo tendremos oportunidad de verla aquí?

H. A mediados del 90 salió a la venta en Japón y en Estados Unidos. En Europa será comercializada como muy tarde en septiembre. Este retraso se ha debido a un problema de capacidad de producción.

MM. ¿Se trata de un producto paralelo con producción de software y programas distintos a los existentes?

H. Algunos de los títulos serán obviamente traducidos de la Master System o la Megadrive, como «Super Monaco Gran Prix», etc., pero por supuesto también desarrollaremos una línea de software específica.

MM. La exagerada diversificación de productos de entretenimiento informático, sobre todo a nivel de consolas, ¿no va a perjudicar las ventas parciales de cada producto? ¿No va en contra del propio mercado esta atomización del mismo?

H. En nuestra opinion, sólo existen dos empresas verdaderamente importantes en el mercado de la consolas de videojuegos, ya sean portátiles o no. Se trata de Nintendo y por supuesto de Sega. Estas dos empresas construyen su marketing pensando en las consolas, tanto en Japón como en EEUU y Europa. Las demás tratan de aprovechar el mercado creado por Sega y Nintendo pero se trata de productos oportunistas de última hora, con malas adaptaciones de programas de ordenador que no están pensados para consolas. Tras la enorme demanda creada en Europa por Sega y en EEUU por Nintendo, algunas empresas han llegado a reconvertir sus ordenadores incorporando a los mismos un slot para la entrada de cartuchos, pero no son consolas.

Ocurre lo mismo que en los primeros tiempos cuando infinidad de fabricantes empezaron en la construcción de consolas, pero al final sólo han sobrevivido los que están plenamente dedicados al concepto de consola. La gente, que reconoce la calidad y sabe elegir, al final se queda con los productos auténticos. Es evidente que muchos de estos inesperados competidores no permanecerán en el mercado.

La comercialización de la HandHeld, por otra parte, no afectará a las ventas de la consola. No tiene nada que ver jugar con una HandHeld o con una Megadrive.

MM. Los juegos para consolas son mayoritariamente de acción. Predomina un estilo de jugar que podríamos denominar «japonés» ¿Se ha perdido el matiz educativo del juego? ¿No se corre el riesgo de crear cierto rechazo a este tipo de juegos, sobre todo en los adultos que son, en definitiva, los que adquieren estos productos?

H. ¿Se venden en España los juegos educativos? ... la mayoría de los juegos educativos son en realidad la excusa para vender ordenadores o consolas a los niños pero luego la gente no los compra.

MM. No, no me refiero a los juegos educativos del tipo aprender a deletrear las palabras u operaciones matemáticas simples, etc. Me refiero a juegos en los que hay que pensar en algo más que en disparar. Juegos de aventuras, interactivos, etc.

H. Esta idea permanece en la mente de Sega desde que empezamos en el mercado del videojuego hace cuatro años. Usando la tecnología existente no es fácil hacer lo que pretendemos, incorporar este concepto en el software. Estamos trabajando en nuevas tecnologías y presentaremos la utilización de CDROM en un futuro.

De todas formas el mercado masivo de los videojuegos está orientado a la acción (exceptuando algunos deportes) porque esto es lo que el público demanda. Ocurre como en el cine. Si analizamos por ejemplo los números uno más recientes en las carteleras de Europa, Japón, Estados Unidos, etc. se trata de films donde impera la acción: Total Recall, Days of Thunders, Robocop II, etc...

Sega se ha introducido en el ocio doméstico hace tan sólo 3 años, y trata de trasladar al hogar el éxito de las máquinas recreativas cuyas licencias posee (y puede que ésta sea precisamente una de las claves de su éxito). También hay juegos deportivos y otros muchos tipos en preparación que completarán el abanico de posibilidades.

MM. El CDROM que usted menciona ¿es un accesorio para la Megadrive o una línea de productos independiente?

H. Se trata de un accesorio para Megadrive que ya viene provista de su correspondiente slot de expansión.

MM. Una curiosidad ¿por qué se ha cambiado el nombre original de «Genesis» por el actual de «Megadrive»?

H. El nombre Genesis ha sido muy explotado en Europa y registrado en todo tipo de mercados, incluso dentro de la categoría de máquinas recreativas y videojuegos. Megadrive y Genesis son nombres diferentes pero es un mismo producto.

MM. ¿Qué motivos explican el hecho de que Nintendo sea líder en Estados Unidos, mientras que en Europa lo es Sega?

H. Hay tres razones para explicar este hecho. Primeramente, que en Estados Unidos Nintendo lleva dos años de ventaja a Sega en su acción de mercado. En Europa esto no se produce porque de hecho Nintendo apenas ha penetrado todavía mientras que Sega se consolida.

La segunda razón es que Sega ha practicado una política inteligente y cuidada en la selección de sus distribuidores en todos los países europeos, eligiendo a las personas y empresas que pueden vender mejor este tipo de productos. En este sentido Sega, al suministrar un producto tecnológicamente más evolucionado, se acerca a la industria del ordenador (canales de distribución especializados, etc.) al contrario que Nintendo que se distribuye en jugueterías, etc.

En tercer lugar, el consumidor europeo es menos dado a aceptar productos baratos por el simple hecho de serlo, no antepone el precio a los demás criterios de compra, es más estu-



La nueva consola portátil de Sega «Game Gear».



Mr. Hayashi aprovechó su visita a España para comentar su posición optimista ante el futuro de las consolas.

dioso con lo que adquiere, menos impulsivo, más metódico, más exigente. Por ese prefiere Sega. Cuando se ofrece mucho por poco precio, se produce un cierto efecto de rechazo. Se quema el producto. Un claro ejemplo de esta diferencia de criterios a la hora de consumir es la película Batman. En Estados Unidos produjo una fiebre comercial increíble. En Europa apenas tuvo éxito y al poco tiempo fue retirada de las carteleras.

MM. ¿Tiene Sega tomadas las posiciones en Europa para prevenir la expansión de Nintendo, su más directo competidor?

H. Hay muchos países en los que a Nintendo le va a resultar complicado establecerse. En otros se mantiene la lucha. Sega es la pionera en múltiples aspectos. Es el líder indiscutible en este mercado. Sega lanzó la primera consola con 16 bits. Ha creado la primera HandHeld auténticamente portátil en color (descartamos el Lynx porque en nuestra opinión no es portátil). Sega lanzará el primer producto tridimensional y otros muchos productos innovadores que actualmente ni siquiera se pueden comentar.

MM. Debido a esta política de venta de consolas y dispositivos dedicados al entretenimiento, ¿puede llegar el momento en el que los ordenadores dejen de utilizarse para jugar?

H. Los fabricantes de ordenadores intentan continuamente mejorar los gráficos, el sonido, la jugabilidad, la interacción, y en cierta forma, esto es imposible sin incrementar el precio hasta niveles insostenibles. Si los fabricantes consiguen este abaratamiento todavía tiene un papel que jugar en el mundo del ocio doméstico. De lo contrario cada vez lo tendrán más difícil. Para el videojuego, la consola es mucho más adecuada porque ofrece las máximas prestaciones al mínimo precio.

Al mismo tiempo, se observa una creciente aproximación de las consolas al mundo de los ordenadores con la incorporación de dispositivos como CDROM, tarjetas gráficas, modems e incluso teclados.

MM. Pero esto es un contrasentido porque la diferencia entre la consola y el ordenador es fundamentalmente de precio y viene determinada porque la consola no tiene teclado, ni unidad de disco, ni monitor, ni CDROM, ni Modem, etc... Si se le añade todo esto, la consola pasa a ser un ordenador, con las mismas prestaciones y probablemente el mismo precio.

H. No, en absoluto. Se trata de un problema de mercado. El precio está en función del volumen del mercado. Estamos hablando de un producto de consumo masivo, mientras que el caso de los ordenadores todavía hablamos de mercado minoritario. Además, hay dos aspectos en la consola que superan con mucho al ordenador: inmediatez de carga y facilidad de uso.

MM. Por último, señor Hayashi, resúmanos en dos palabras las señas de identidad de Sega.

H. Lo que hace a Sega una empresa especial es su concepto jóven, tanto en sus trabajadores (todos entre 20 y 30 años de edad) como en sus objetivos. Tenemos una gran confianza en el futuro y en cuatro años hemos adelantado a mucha gente que llevaba mucho tiempo en esta industria, con un crecimiento comparativamente superior.

D. Gómez

NOVEDADES EN LA EDICIÓN 91 DE EXPO-OCIO

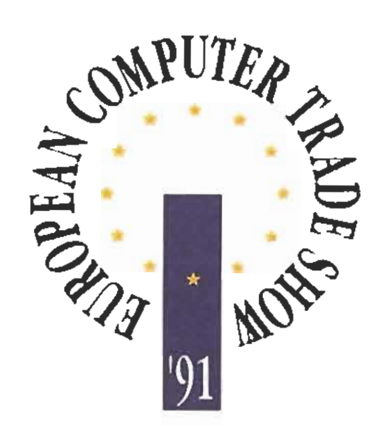


La XV edición de la Feria Nacional del Tiempo Libre presentará este año como principal novedad —junto a sus habituales stands dedicados al ocio— la creación de un Salón dedicado íntegramente a la Informática doméstica, que ha sido bautizado como Expobit.

En su contexto se englobarán temas tales como el dibujo, el aprendizaje, la escritura, el control de viviendas, el entretenimiento, el uso del Videotex y las aplicaciones en pequeñas administraciones que en «stands», de 4x4 metros, ofertarán novedades y todo tipo de curiosidades a todos los visitantes de la feria.

Sin embargo, no será ésta la única novedad destacable que nos ofrecerá Expo-ocio, ya que para su celebración, del día 16 de febrero al 24 de Marzo, se inaugurará al público el nuevo Recinto Ferial de Madrid, situado en las inmediaciones del Aeropuerto de Barajas.

MICROHOBBY Y MICROMANIA, SPONSORS DEL EUROPEAN COMPUTER TRADE SHOW 91



Al igual que ocurriera en la pasada edición de la feria inglesa, vuestra revista favorita y nuestra hermana Microhobby han sido elegidas para representar a España en la European Computer Trade Show 91, la única feria realmente profesional del sector informático tanto a nivel de hardware como de software, junto a otras prestigiosas publicaciones europeas del sector, como Tilt por Francia, Guida Video Giochi por Italia o Power Play por Alemania.

La feria que se celebrará en el Business Design Center londinense, desde el 14 al 16 de Abril, contará como siempre con la entrega de premios de los Computer Leisure Awards, en sus diferentes categorías de mejores gráficos, animación, sonido, originalidad, juego de acción, aventura/RPG, estrategia, simulador, «pack» de compilación, y compañía y juego del año.

PARA JUGAR MÁS Y MEJOR



El joystick para Pc puede adquirirse junto con la tarjeta controladora.

La gama para consolas incluye dos modelos denominados: junior y winner.



MHT Ingenieros, firma nacional, pionera en la fabricación de diversos periféricos para ordenadores domésticos, ha lanzado al mercado cinco nuevos joysticks de esos que duran un montón y matan más y mejor. Estos cinco mandos, dos para consola Sega, otros dos para la nueva consola de Amstrad y un último para Pc, vienen cuidados a tope para que resistan los embates de cualquier fanático del videojuego. Además vienen construidos en dos tamaños, junior y winner, para que elijas el que más convenga a tu edad o el tamaño de tu mano. El joystick de Pc, que puedes adquirir con o sin tarjeta, incorpora disparo automático y la posibilidad de calibrarle mediante unas pequeñas ruedecitas incorporadas en su misma base ¡Qué se vayan preparando monstruos, marcianos y demás enemigos porque se les va a venir encima el arma definitiva!.

IMAGEN Y ORDENADOR

«Imagina» es el nombre de un festival de la imagen en el que los principales protagonistas son los ordenadores. Todas las películas que se presentan están realizadas mediante las más sofisticadas técnicas informáticas por las compañías pioneras en este campo, que año tras año va cobrando cada vez mayor importancia. La única regla que limita la participación en este interesantísimo espectáculo es la utilización del ordenador como principal instrumento de creación. Será MonteCarlo, durante los dos últimos días de Enero y el primero de Febrero, el lugar de cita obligada para todos aquellos que tienen algo que ver con el campo de la imagen informatizada. Nosotros, en próximos números, como en años anteriores, os informaremos puntualmente de todo lo que haya ocurrido de importancia en esta décima edición de «Imagina».

Maniacos del Calabozo

Aquí está de nuevo Ferhergón en su calabozo, acompañado por un número creciente de maniacos. Antes de sumergirnos de lleno en nuestro mundo vamos a dar unos pasos por el más prosaico de la realidad.

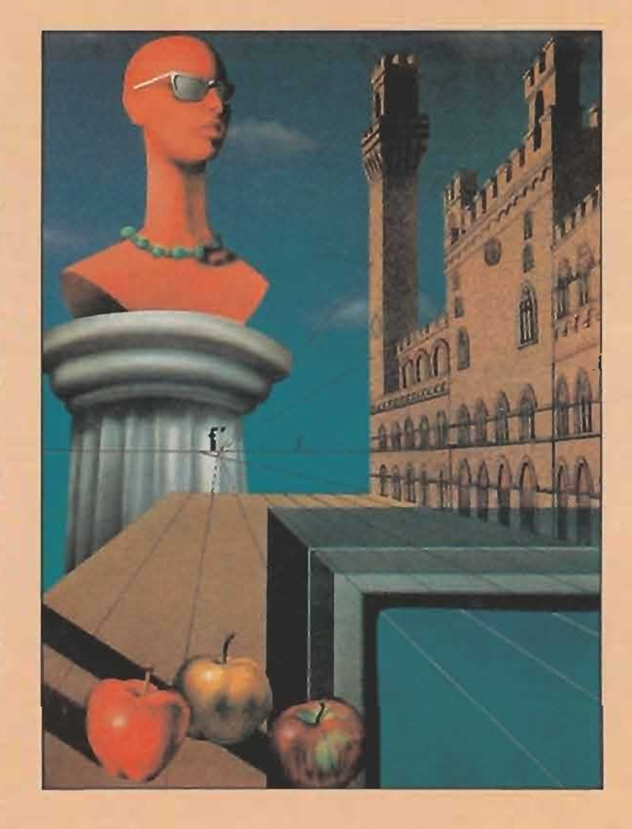
Lo primero es tranquilizar a todos aquellos maniacos que no han aparecido todavía en el calabozo. Os aseguro que tarde o temprano vuestra colaboración aparecerá. La garantía es el sofisticado método de elección que sigo: tengo un saco con todas las cartas que llegan y de ellas extraigo, por riguroso azar, la que va a ser expuesta. O sea, no hago ningún criterio de selección sobre su interés pues me cargaría el espíritu de la sección, que es precisamente publicar lo que os interesa a vosotros, no a mí.

En segundo lugar, quiero comentaros algo. Sois muchos los que escribís inquiriendo cosas sobre el «Bloodwych» o colaborando sobre el mismo. Tengo la ligera sospecha de que dicho juego es distinto en cada ordenador, por lo que es bastante importante que especifiquéis en algún lado sobre qué ordenador habéis jugado. Por otra parte, la mayoría de los preguntones sois unos ingenuos: de verdad pensáis que el «Bloodwych» es tan simple que con la pequeña descripción que me dais de vuestro problema voy a poder siquiera saber dónde estáis. Si queréis una respuesta fiable debéis especificar "claramente" vuestra situación de atasco, por ejemplo, con un mapa. De todas formas, y esto es general, hay escasos problemas de lógica y la mayoría son de registrar bien todas las localizaciones, fijarse en todo y no dejar nada por recorrer. Así resolveréis la mayor parte de los problemas. Otro caso es el clásico problema de «For the first rise, for the second be wise» que es algo más chungo y quizá tenga la oportunidad de contaros su solución pronto. Pero vamos ya con los otros maniacos...

OTROS MANIACOS

Empiezo con alguien que va a dar una alegría a más de uno. Es **José Miguel Alonso** de S. Vicent dels Horts (Barcelona). Comienza dándonos una dirección donde tienen al parecer **todo sobre RPGs**, incluido juegos de ordenador. Se trata de la **librería** Gigamesh (Ronda de S.Pedro, 53 Barcelona 08010, Tfno: (93) 246 63 59), cuya dirección publico desinteresadamente para interés de los maniacos. Entre otras muchas cosas, me comunica que hay un RPG para MSX-2 realizado por Konami y que hará sonreir a otro par de maniacos que me han preguntado al respecto (con ligeros ribetes de desesperación, reconozco). Muchísimas gracias, José Miguel, y suerte con tu "Dungeon Master".

● **José Antonio Gil** escribe proponiendo ideas para la sección, pero en general, me anima a seguir en esta línea, de lo que me alegro, pues significa que he acertado con los gustos de, al menos, una persona. Me pregunta algunas dudas que voy a responder. Una partida de un buen RPG te puede consumir al menos un mes. En general, no pueden jugar otros compañeros contigo o contra ti, aunque hay excepciones como el «Bloodwych» que permite la participación de dos jugadores. La memoria que ocupan suele llegar fácilmente al megabyte. Supongo que el «Phantasy III» se parecerá al I, pero no he visto éste último. Y no todos los juegos son de **espada** y **brujería**, también hay bastantes ambientados en el **espacio**. Sin embargo, como habréis observado yo suelo identificar los RPG con los primeros, pues son los que he jugado mayoritariamente ¿Satisfecho? Nos leemos.



● **Fabián Escalante**, de Madrid, parece ser un maniaco consumado y me cuenta que lleva varios años en este negocio, habiendo llegado en algunas ocasiones a terminar juegos. Lo que ya no me gusta es que use cargadores en sus aventuras, pero ya se sabe que yo soy un purista. De todas formas, si has terminado el **«Bard's Tale II»** algunos maniacos te agradeceríamos que nos dijeras qué hacer cuando tienes los ocho segmentos de la Snare ¿Verdad?

● **Sergio Suárez**, de Cordoba, tiene un amigo y una gran pasión por abusar del personal. Lo siento, pero no te voy a contestar a todo. Espero sin embargo que lo siguiente te desatasque un poco. Se trata del juego **«Bloodwych»** y de resolver un **laberinto** en él. Tu problema puede ser que en dicho laberinto hay un spinner en el único cruce que tiene. Hazte un buen plano de la zona del laberinto y lo localizarás. Pero no te dejes rodear por los numerosos enemigos que hay.

● **A Jorge Mataix**, de Alicante, le agradezco mucho su mapa del «Bloodwych» y sus trucos pero...¿para qué ordenador es?... Vaya... Espero poder utilizarlo en numerosas respuestas, no obstante.

● Ahora saludo a **Carlos M. García**, de Mislata (Valencia), quien incurre en preguntas sobre el «Bloodwych» con el defecto comentado. Lo siento, pero usa el consejo dicho. Por cierto, parece que por allí tienen un **club** y me pide que dé la dirección: Club Espada y Brujería, C/ Cid patio 4, Mislata (Valencia). Respecto a esto de los clubs voy a tener que hacer algo. No me importa andar publicando direcciones y esas cosas, pero ¿pensáis que es éste el sitio más oportuno? No sé, me gustaría más dedicarme a temas exclusivos de los juegos. ¿Qué os parece?

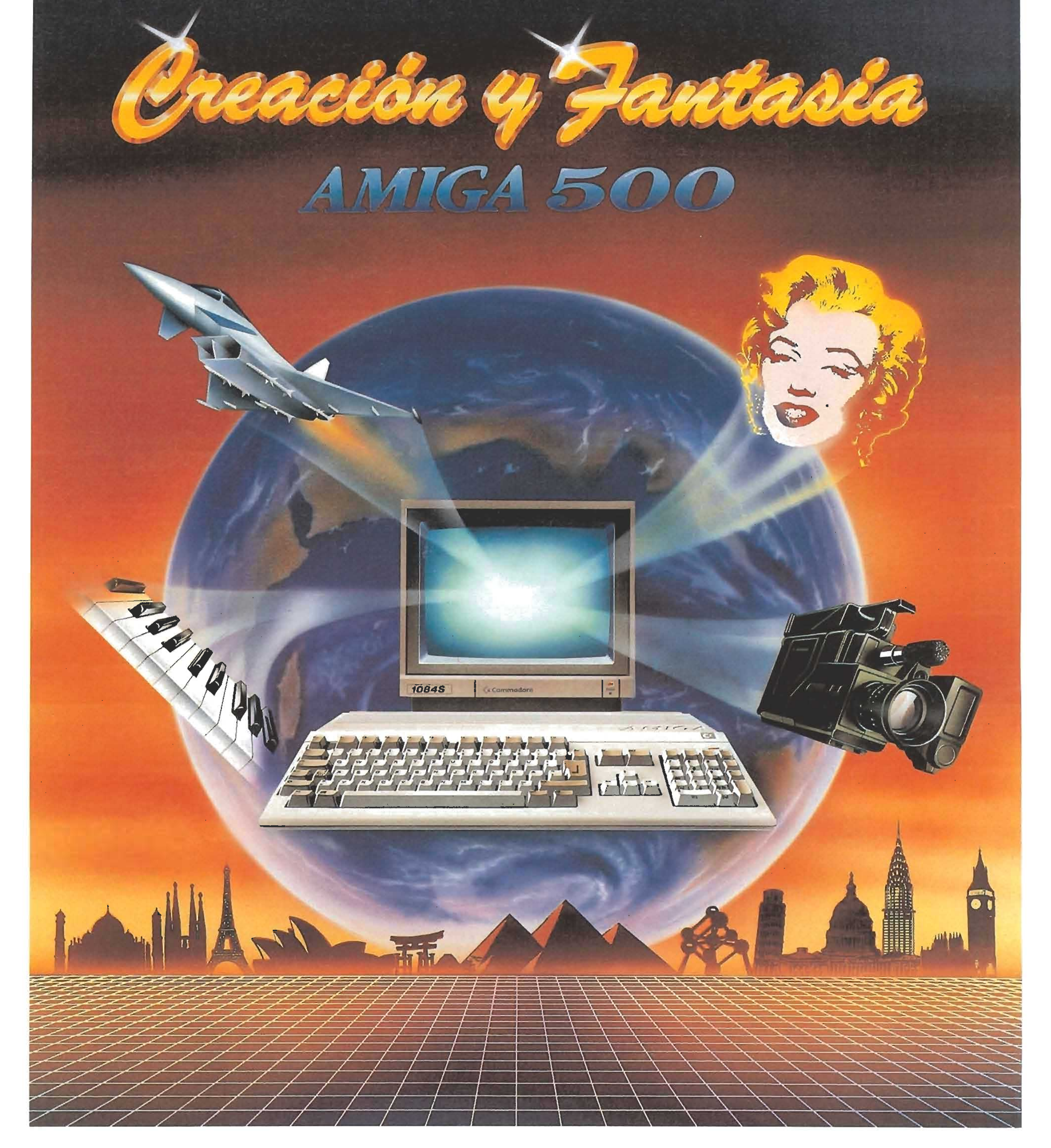
● Para terminar, una respuesta jugosa. **Magi Fontanet**, de Tarrega (Lerida), pregunta sobre el problema en el «Bloodwych» ya mencionado, el referido a «For the first...». Comoquiera que no es el único interesado, respondamos: desde luego, el primer agujero se pasa usando el **hechizo Levitate** que tienen los héroes de picas. El segundo es otro cantar. Sólo te voy a orientar, pues la resolución exacta es complicada de explicar: hay cuatro baldosas verdes (dos accesibles al principio), de las que tres hacen desaparecer columnas (las situadas en los extremos del pasillo central bloqueando pasadizos) y la cuarta cierra el agujero. Se trata de que astutamente las vayas pisando en el orden correcto para que las columnas al retirarse te dejen espacio para acceder a las baldosas primeramente inaccesibles. Para ello, descubre qué columna quita cada baldosa y ten cuidado con el spinner sito en el centro de la habitación que es altamente puñetero y te orienta en el sentido contrario al que llevas. De todos modos, si continúas sin sobrepasarlo házmelo saber y te daré una descripción más exhaustiva.

DESPEDIDA PRESUROSA

Termino un mes más este territorio. Deciros que en el extranjero se respiran algunas novedades como el «Captive», de Mindscape. Por supuesto, no hemos de perder de vista ni el «Elvira» ni las producciones de SSI, pues es lo que hay más probabilidades de que llegue aquí. Para el próximo mes os anticipo que reanudaremos nuestra excursión por calabozos interrumpida hace dos números, aunque quite un poco de espacio a otros maniacos. Pero, bueno, creo que el tema es interesantillo...

Ferhegón

Espero vuestras ideas, colaboraciones y preguntas en la dirección:
Micromania – Ctra de Irún Km 12.400 — 28049 Madrid
«Maniacos del calabozo»



COMMODORE te ofrece una oportunidad única.

Ahora, al adquirir tu Amiga 500, todo un mundo de Creación y Fantasía. Junto con los programas DeLuxe Paint, DeLuxe Video y DeLuxe Music, tres sensacionales juegos, auténticos números uno del mercado.

Todo ello valorado en más de 50.000 ptas. ¡De regalo!

¿Cómo lo ves? Por tan sólo **99.900*** ptas. puedes crear, animar o poner música a tu fantasía.

* Sin IVA.

Commodore
División Consumo
Ahora puedes

NARCO POLICE

MULTISPORTS

AVENTURA ESPACIAL

SON DINAMITA ¡SON DE DINAMIC!

Tres grandes lanzamientos de Dinamic ¡que estallarán en tus manos!

¡Acción en 3D! Diseñado para probar tu capacidad de mando y estrategia. Enfréntate a los más peligrosos narcotraficantes del Caribe. Para ello dispones del mejor cuerpo de policía del mundo:

... **¡NARCOPOLICE!**

¡Dinamismo y realidad en cinco simuladores deportivos!

- Basket Master.
- Aspar
- Kung Fu Warrior
- Tenis Simulador Profesional
- Michel

Pon a prueba tu concentración y tu forma física

con... **¡MULTI SPORTS!**

¡Vive con AD una aventura en los confines de la galaxia! Tu misión, encontrar a tus comandos de apoyo, llegar al núcleo mismo de la Maldad y destruirla. Tus armas, un sofisticado vehículo de exploración y combate.

Es... **¡LA AVENTURA ESPACIAL!**



PLAZA DE ESPAÑA, 18. TORRE DE MADRID, 27-5
2808 MADRID (91) 542 72 87

DISTRIBUIDORES Y TIENDAS: TELF. 673 90 13
VENTAS POR CORREO: TELF. 450 89 64
TAMBIEN CON





Magia en tus manos

VOODO NIGHTMARE

- PALACE
- Disponible: ATARI ST, AMIGA
- V. Comentada: AMIGA

¿Qué os podemos decir que no sepáis de una compañía como Palace? ¿Que desde sus comienzos se ha caracterizado siempre por la calidad de sus programas. ¿Que de sus manos han salido obras maestras del calibre de «Barbarian», «The sacred armour of Antiriad» o «Cauldron»?... En fin, ¿necesitáis algo más para devorar con avidez este comentario sobre su nueva producción?



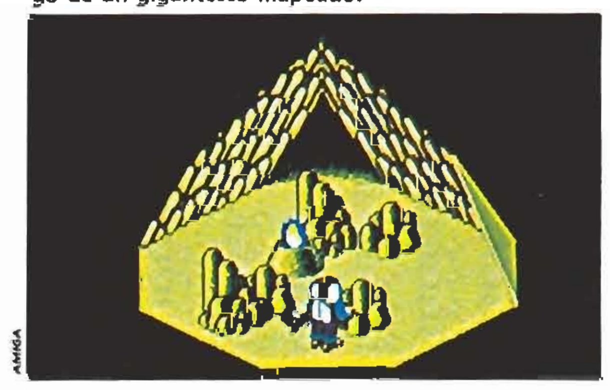
Nuestro objetivo es derrotar, con ayuda de una muñeca de vudú y ocho alfileres al diabólico Doctor Witch.



Esta completa y enrevesada aventura tiene lugar a lo largo de un gigantesco mapeado.



La calidad, a la que Palace desde siempre nos tenía acostumbrados, se ha visto nuevamente superada.



Tanto en su aspecto gráfico, como en su desarrollo recuerda a las geniales videoaventuras de otro tiempo.

Bueno, como es fácil deducir por esta introducción, acabáis de descubrir una de las debilidades del autor de estas líneas: confieso públicamente que los juegos de Palace —junto con los de Ultimate— han llenado algunas de las mejores horas que he pasado delante de un ordenador y terminaron por convertirse en centro de mis preferencias de video-adicto.

Por eso, cuando hacía realmente bastante tiempo que no oíamos hablar de la compañía inglesa, la noticia de que estaban trabajando en un nuevo proyecto para 16 bits del que sólo se conocía su nombre, «Voodo Nightmare», y su aspecto —una videoaventura tridimensional— creó en nosotros un nivel de expectación perfectamente imaginable.

Lo cierto es que, una vez más, el tiempo ha pasado casi sin darnos cuenta y la esperada hora ha llegado. Por fin el juego está en nuestras manos y como es lógico, nos ha faltado tiempo para raudos y veloces conectar nuestro ordenador y cargar el programa. Vamos a tratar de transmitiros la gratísima sorpresa que hemos experimentado.

Una aventura increíble

El primer detalle que no nos pasa desapercibido es que el juego ha sido realizado para Palace por Zippo Games, autores si no nos falla la memoria de aquel algo estrambótico «Stifflip & Co.», y se nota, porque la verdad es que la línea argumental del programa discurre de una forma bastante pareja a la de aquella mezcla de comic y videojuego.

De hecho, volvemos a estar perdidos en la selva y de nuevo manejamos un intrépido explorador que responde al nombre de Boots Barker. Nuestro objetivo en el juego, como seguramente estaréis imaginando, consiste en tratar de escapar de este peligroso lugar para retornar a nuestra querida civilización, cosa nada fácil, pues para conseguirlo tendremos que realizar toda una larguísima lista de complicadas tareas que vamos a tratar de enumeraros.

De forma genérica, nuestra misión consiste en encontrar el templo del diabólico Doctor Witch, conseguir entrar en él y derrotarlo. Ahora bien, para poder llegar a este objetivo debemos dar toda una serie de pasos previos que son precisamente los que dan forma al desarrollo del juego. La única forma posible de acabar con nuestro enemigo es conseguir apoderarnos de una muñeca de vudú y ocho alfileres, que una vez pinchados anularán todo el poder mágico del Doctor Witch dejándole casi indefenso. Cinco de estos alfileres sólo pueden ser conseguidos internándonos en los lúgubres y peligrosos templos subterráneos, cuyo acceso por cierto se halla en muchos casos maliciosamente camuflado. Los otros tres nos serán facilitados tras culminar tres misiones que, desgraciadamente, deberemos descubrir por nuestros propios medios, ya que las instrucciones del programa están realizadas con dosis parejas de ingenio y auténtica mala sombra.

Perdidos en la selva

Como suele ser nota común en toda video-aventura el inicio del juego viene a coincidir también con el comienzo de nuestros problemas. Para que os hagáis una idea: tenéis ante vosotros un tipo con una gigantesca máscara en la cabeza —sí, es Boots, nuestro héroe— que se mueve velozmente por un intrincado laberinto tridimensional de ambiente selvático, sin que en principio tengamos una idea muy clara de hacia dónde ir o qué demonios hacer. Pasan unos segundos y ¡hop! primera sorpresa... ¡se acaba de hacer de noche y no se ve ni un pimiento! ¡cualquiera da un paso ahora! En fin, el tiempo pasa y el sol vuelve a salir... por lo menos lo malo dura poco. Aunque claro, no estaría de más acercarse a investigar de dónde proceden esos ruidos que escuchas cerca de ti... avanzas unos pasos y ¡aaaagh! ¡una araña tamaño tigre! Estupendo, acabas de decirle adiós a la mitad de tu barra de energía: sigue así y pronto una de tus tres vidas pasará a mejor idem.

En fin, de repente recuerdas que un explorador como tú no suele optar por quedarse de brazos cruzados en este tipo de situaciones y comienzas a investigar: pronto tus indagaciones dan fruto. ¡Vaya, si puedo saltar! ¡y si salto encima de los enemigos varias veces los reduzco a papilla! ¿Y qué es esa especie de pirámide con la que te acabas de topar? De pronto consigues entrar, y descubres que es uno de los cinco templos, y comienzas a recoger diamantes, y averiguas cómo acceder a ciertas zonas moviendo piedras o cómo descubrir puertas ocultas eliminado algunos enemigos, y llegas hasta el Dios del templo e intercambias algunos de tus diamantes por objetos e informaciones, y vuelves a salir al exterior y das con el paradero de una tienda o de un casino, y con todo tipo de trampas y entradas secretas y, y,... y cuando te quieres dar cuenta llevas más de media hora pegado a la pantalla de tu ordenador sin apenas pestañear.

El toque mágico de Palace

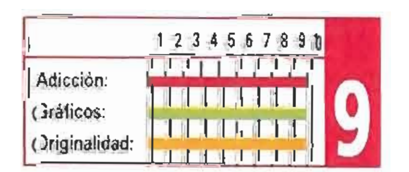
Realmente nos resulta difícil condensar en estas líneas todas las opciones y posibilidades que el juego nos ofrece en su desarrollo. La aventura es tan compleja y enrevesada que nos obliga a hacer frente a toda una serie de variadas situaciones que nos ponen en aprietos semejantes a los vividos por un auténtico explorador.

Una vez más sólo vuestra astucia y habilidad os servirán de valuarte frente a la avalancha de trampas y misterios que Palace ha condensado en los escenarios de este «Voodo Nightmare», que desde luego conserva de forma intacta ese toque mágico tan especial que la compañía inglesa siempre ha sabido dar a sus programas.

Bastaría con echarle un vistazo al desarrollo y argumento del juego para saber que nos encontrábamos ante toda una obra maestra, pero claro, como todo programa destinado a entrar en esta élite, cuenta además con una calidad técnica que sólo puede ser calificada como de impecable y en algunos momentos de realmente soberbia.

Os aseguramos que no es sólo fanatismo por los juegos de Palace: si dejarais pasar por alto un juego como éste cometeríais el peor de los errores. Quedáis avisados. ■

J.E.B.





Para amantes del género

Z-OUT

■ V. Comentada: AMIGA

■ RAINBOW ARTS

■ Disponible: ATARI ST, AMIGA



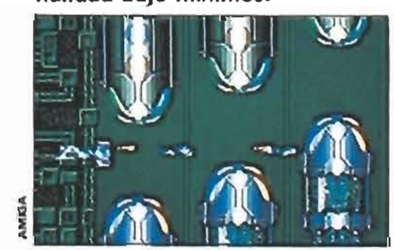
El juego no aporta demasiadas novedades respecto a su predecesor en el tiempo, «X-Out».



Una vez más nos encontramos una adicción por las nubes y una originalidad bajo mínimos.



El armamento extra se conseguirá recogiendo las letras que liberan algunos enemigos.



Los gráficos son realmente buenos destacando los de los enemigos de mayor tamaño.

Los mata-marcianos han sido desde siempre uno de los géneros preferidos por todos los aficionados a los video-juegos, cosa nada de extrañar, pues poseen la gran virtud de aunar un sencillo desarrollo y un increíble nivel de adicción. Ello ha sido motivo lógico y suficiente para que prácticamente todas las compañías de software hayan terminado por incorporar en su historial una o varias producciones dedicadas a este rentable género, ya que no hay nada más deseable para una compañía que dar con la fórmula mágica para conseguir vender por todo lo alto sin necesidad de «recalentarse» las neuronas.

De hecho la inmensa mayoría de los juegos aparecidos de este estilo, más que seguir unos ciertos cánones comunes, lo que hacen es repetirlos sin más, y calcar el desarrollo de anteriores producciones. Evidente prueba de ello fue en su momento «X-Out», cuyas diferencias con el juego estandarte del género, «Nemesis», eran mínimas, y aún más lo es este «Z-Out», que no es sino una «segunda» (léase primera con retoques) parte de aquel juego y también una clara prueba de que para Rainbow Arts su lanzamiento fue un negocio redondo.

Nos gustaría enfocar este comentario de una manera original, de tal forma que lo que leyéseis os resultara atractivo y os indujese a echarle un vistazo «in-person» al programa, pero la verdad es que nos lo han puesto muy pero que muy difícil... porque cuando el argumento que se nos cuenta es el mismo de siempre, el desarrollo también, y en general no hay nada destacable que no se haya visto ya en cientos de juegos, el panorama se torna realmente negro. Así pues nada de florituras y vayamos al grano. Nos encontramos ante un nuevo matamarcianos de scroll horizontal en el más puro estilo «Nemesis», en el que como siempre todo lo que tenéis que hacer es eliminar, con vuestros disparos láser, cuantos enemigos os salgan al paso, a la par que recogéis el armamento extra en forma de letras.

Y poco más, porque la verdad es que a partir de ahí ya sólo queda decir que la calidad técnica del programa es más que destacable, que los gráficos y los movimientos son realmente buenos, que el diseño de los enemigos es muy atractivo —especialmente los de mayor tamaño—, que el nivel de adicción está por las nubes —haciéndole compañía a la dificultad— y que si no estáis hartos de este tipo de juegos la oferta os puede resultar más que recomendable. Un cero en originalidad y un diez en jugabilidad: decidid por vuestra cuenta el veredicto final. ■

J.E.B.

	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Adicción:		8
Gráficos:		
Originalidad:		

Diga treinta y tres...

LIFE & DEATH

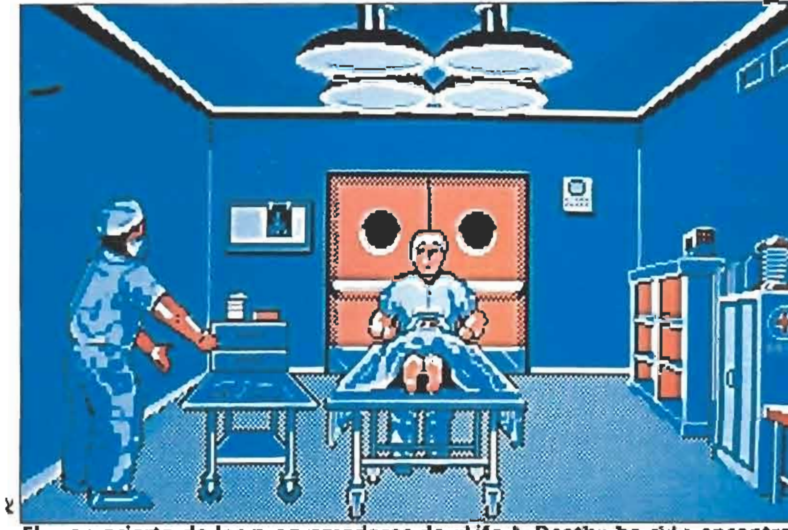
■ THE SOFTWARE TOOLWORKS

■ Disponible: PC

■ V. Comentada: PC

■ Tarjetas gráficas: CGA

Seguro que entre vosotros hay más de uno que alguna vez ha deseado convertirse en cirujano. O que ha vivido la desagradable experiencia de tener que pasar por un quirófano. Pues para todos esos, y para los que únicamente deseen pasar un rato divertido, aquí llega un nuevo juego absolutamente original: «Life & Death».



El gran acierto de los programadores de «Life & Death» ha sido encontrar una idea nueva a la que han dotado de un tratamiento inédito.

Tener en tus manos la salud de una persona es una de las responsabilidades más grandes que existen y como con esas cosas "no se juega" The Software Toolworks ha preferido hacer un programa que no sigue las líneas generales del arcade clásico, sino un juego que podríamos inscribir dentro del mundo de los simuladores o del software educativo.

Bisturí, pinzas, sutura

En «Life & Death» nos convertiremos en el jefe de cirugía de un moderno hospital. Comenzaremos viendo una perspectiva de la planta del sanatorio y una enfermera, a nuestra izquierda, que será quien nos avise de en qué habitación están nuestros futuros pacientes. Cuando tengamos un ingreso lo primero que deberemos hacer es examinar al enfermo, podremos ver su cuerpo y con el cursor investigar en qué zona le duele. En este momento del juego tendremos la oportunidad de decidir el tipo de tratamiento adecuado para su enfermedad.



Nuestros pacientes esperan que averigüemos qué les ocurre.



No siempre nuestras actuaciones tendrán un resultado satisfactorio.



La traducción al castellano de los mensajes aumenta la adicción.



La sensación de realismo está muy conseguida.



En la escuela médica aprenderemos cuáles son nuestros errores.



Aunque los gráficos están sólo en CGA han sido muy cuidados.

CONSEJOS y TRUCOS

■ *Cuando estés en la escuela médica no pierdas el tiempo y apunta todo lo que te cuenten, te será muy necesario.*

■ *Explora cuidadosamente a los pacientes, un error puede significar su muerte y, por consiguiente, tu despido.*

■ *Este es un programa en el que necesitas, realmente, leerte el manual de cabo a rabo. No aprendértelo, pero sí tenerlo a mano mientras juegas.*

No siempre nuestros pacientes deberán pasar por el quirófano, la parte más complicada del programa, sino que a veces podrán ser enviados a otras plantas, mantenidos en observación o simplemente ser sometidos a nuevas pruebas que nos ayuden en el diagnóstico.

Cada vez que cometamos un error el director del hospital nos echará una reprimenda y nos enviará a la escuela médica, donde un profesor nos indicará cuál ha sido nuestro error y cómo subsanarlo. Ni que decir tiene que sólo podrás cometer unos pocos fallos antes de ser fulminantemente despedido.

En el momento de la operación tendremos que actuar como si realmente se tratase de un verdadero paciente. Habrá que ponerse los guantes, desinfectar la zona en la que vamos a hacer la incisión, elegir los instrumentos adecuados, vigilar los monitores donde están indicadas las constantes vitales del enfermo y actuar en consecuencia con ellas, y un sinfín de tareas más que nos van a hacer sudar de verdad ¡Cómo si estuviéramos realmente bajo los focos de un quirófano y vestidos con un pijama estéril!

Mens sana in corpore sano

«Life & Death» es un juego verdaderamente curioso. Y lo bueno que tiene es que es adictivo. Es fácil que vuelvas una y otra vez a intentar esa operación en la que te equivocaste y poco a poco te conviertas en un experto. Ni que decir tiene que al principio las intervenciones serán sencillas para ir complicándose sucesivamente hasta que te resulte verdaderamente difícil el diagnóstico o que sobreviva el paciente.

Si añadimos a esto la facilidad de manejo del juego, que está completamente traducido al castellano, y los buenos gráficos que posee —de lo mejorcito que hemos visto en CGA—, podemos concluir que estamos ante un gran programa; que demuestra que sólo es necesaria un poco de imaginación para salir de la monotonía en que nos tiene sumido tanto y tanto matamarciano. ■

J.G.V.

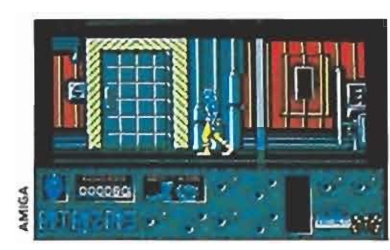
	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Adicción:		8
Gráficos:		
Originalidad:		

Guerreros de élite

ROGUE TROOPER

■ *KRISALIS* ■ *V. Comentada: AMIGA*

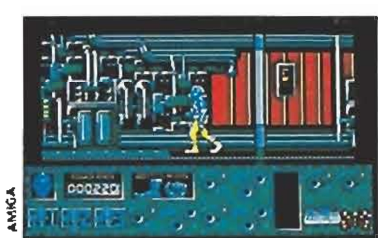
■ *Disponible: ATARI ST, AMIGA*



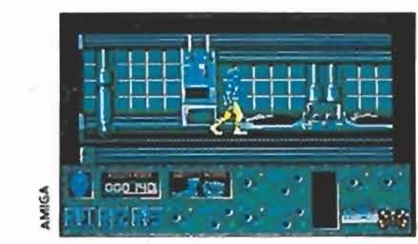
Aunque el juego consta de cuatro fases, en realidad sus similitudes las reducen a dos.



Las pantallas de presentación cumplen con su cometido: introducir al protagonista del comic.



En las fases primera y cuarta deberemos guiarnos en un laberinto mientras recogemos objetos.



Aunque la calidad del juego es buena, la jugabilidad no está todo lo ajustada que sería deseable.

Entre los buenos aficionados al cómic, y seguro que hay muchos entre los que estáis leyendo estas líneas, es bastante conocida una revista llamada «2000 A.D.». Aunque no se publica en castellano con ese nombre, la mayor parte de las historietas aparecidas en sus páginas sí son traducidas y puedes disfrutarlas en las más importantes revistas españolas.

De entre todos los personajes que habitualmente corren sus aventuras en las páginas de «2000 A.D.» el más famoso es «Rogue Trooper». Un luchador genético envuelto en una guerra sin fin en un ambiente futurista, que ha sido traicionado por sus propios jefes y que ahora les busca para vengar a los compañeros muertos por el enemigo.

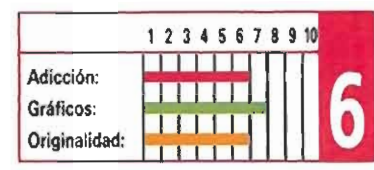
Este moderno soldado, ya tuvo, hace años su programa de ordenador, para los 8 bits, que pasó sin pena ni gloria. Krisalis ahora resucita de nuevo a Rogue para el mundo informático. Pero no os confundáis, este juego no tiene nada que ver con la versión anterior.

«Rogue Trooper» está dividido en cuatro fases, que en realidad y debido a sus similitudes podríamos decir que son solamente dos. La primera y la cuarta pueden ser consideradas como aventura más que arcade, ya que tendremos que utilizar objetos, mover palancas y guiarnos por los laberintos, aunque eso sí, también habrá algún que otro bicho para matar. En la segunda y la tercera pilotaremos una nave espacial con la que nos enfrentaremos, en una batalla en tres dimensiones al estilo de «Afterburner» y juegos parecidos, a todos los malos que se nos pongan por delante. En estos niveles también podremos equipar nuestra nave con armas diferentes, si entramos en las tiendas que hay repartidas por el decorado.

La verdad es que este nuevo juego de Krisalis tiene sus virtudes, buen sonido, buenos gráficos, buen scroll... pero le falta algo. Quizás sea adicción, el ingrediente mágico, o quizás algún detalle novedoso. En concreto alguna característica gracias a la cual pudiéramos decirte que el programa enganchaba, pero la triste realidad es que no lo hace.

Así que ya sabéis, «Rogue Trooper» es un claro ejemplo de algo que abunda últimamente en el mundo del software. Una gran realización técnica pero una enorme falta de nuevas ideas. Si nos dan lo mismo de siempre nos gusta que por lo menos lo maquillen un poquito y Krisalis no lo ha hecho. Por lo tanto sólo podemos recomendárselo a incondicionales del cómic que quieran ver cómo su héroe se mueve por la pantalla. ■

J.G.V.



RECOMENDADOS

8 BITS

1. **STRIDER II** — U.S. GOLD *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
2. **DESAFIO TOTAL** — OCEAN *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
3. **ROBOCOP 2** — OCEAN *(Spectrum)*
4. **RESCATE EN EL GOLFO** — OPERA *(Spectrum, Amstrad, Commodore, MSX)*
5. **TORTUGAS NINJA** — IMAGE WORKS *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
6. **ST DRAGON** — SALES CURVE *(Spectrum, Amstrad, Commodore, MSX)*
7. **NARCO POLICE** — DINAMIC *(Spectrum, Amstrad, Commodore, MSX)*
8. **MONTY PYTHON** — VIRGIN *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
9. **DICK TRACY** — TITUS *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
10. **CARLOS SAINZ** — ZIGURAT *(Spectrum, Amstrad, MSX)*

16 BITS

1. **DESAFIO TOTAL** — OCEAN *(Atari St, Amiga, PC)*
2. **NIGHT SHIFT** — LUCASFILM *(Atari ST, Amiga, PC)*
3. **NARCO POLICE** — DINAMIC *(Atari ST, Amiga, PC)*
4. **STRIDER II** — U.S. GOLD *(Atari ST, Amiga)*
5. **MONTY PYTHON'S FLYING CIRCUS** — READY SOFT *(Atari ST, Amiga, PC)*
6. **TIME WARP (DRAGON'S LAIR II)** — READY SOFT *(Atari ST, Amiga, PC)*
7. **TEST DRIVE III** — ACCOLADE *(PC)*
8. **DICK TRACY** — TITUS *(Atari St, Amiga, PC)*
9. **RESCATE EN EL GOLFO** — OPERA *(Atari ST, Amiga, PC)*
10. **CHESS HOUSERS** — DIABOLIC *(PC)*

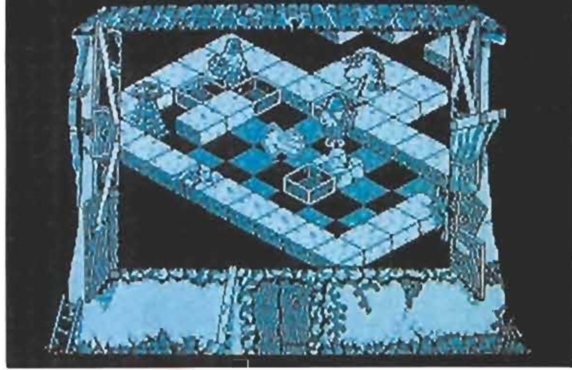
Esta lista ha sido confeccionada por la redacción de MICROMANÍA y en ella se incluyen los programas que a nuestro juicio destacan por alguna razón especial. En ningún caso la selección se hace atendiendo a cifras de ventas, ni a criterios comerciales; es simplemente la opinión, completamente subjetiva de la revista.



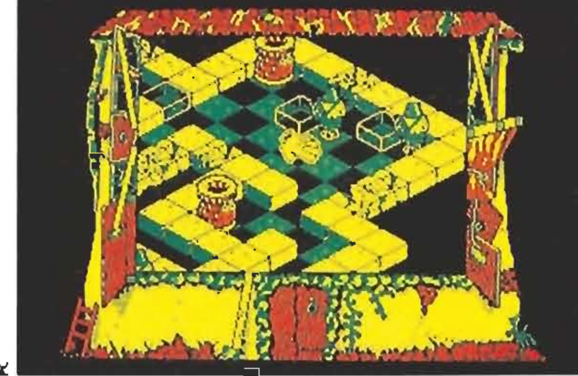
¡Este ajedrez está vivo!

CHESS HOUSERS

■ *DIABOLIC* ■ *Disponible: PC* ■ *V. Comentada: PC* ■ *Tarjetas: HÉRCULES, CGA*



Elementos del ajedrez se mezclan con los de las videoaventuras y de juegos tipo puzzle para generar un programa superdivertido.



Normalmente sólo existe un camino correcto para abrirnos paso entre los obstáculos del tablero.

Lo bueno de que mes a mes desfilen delante de tus ojos cientos de programas, —algunos realmente malos, unos pocos buenos, otros sólo normalillos, los más totalmente faltos de originalidad, y siempre alguno incomprensible, complejo, difícil y con manual «tipo diccionario»—, es que, antes o después, acabas por toparte con un producto original, simple, adictivo y bien programado que además posee la capacidad de producirte algo que ya casi tenías olvidado: tu sorpresa.

Diabolic acaba de integrar uno de sus lanzamientos a la escasa lista de programas que engrosa esta última categoría, porque este «Chesshousers» que ahora nos presentan no sólo es un juego realmente divertido y de una más que considerable calidad técnica, sino que además puede presumir de poseer uno de los desarrollos más originales y adictivos de cuantos hemos visto en los últimos tiempos.

Para lograr este objetivo han partido sin embargo de tres ideas que todos conocemos ampliamente: las videoaventuras tridimensionales, los juegos tipo «Puzznic» y el clásico juego del ajedrez ¿Qué es lo que ha salido de la coctelera tras unir estos tres ingredientes de por sí tan diferentes? Pues una mezcla realmente explosiva: un programa al estilo «Puzznic» con gráficos tridimensionales, en el que su desarrollo se rige en gran parte por las reglas del ajedrez, ya que sus piezas (peones, torres, caballos, alfiles, reina y rey) son precisamente los principales protagonistas del juego junto a nuestro propio personaje, una mano que nos representa en pantalla.

Los escenarios están concebidos como grandes laberintos tridimensionales por los que tenemos que avanzar, tratando siempre de abrirnos paso en busca de nuestro objetivo principal, encontrar al rey y destruirlo. Sin embargo, nada más comenzar la misión nos encontramos con que nuestro camino está bloqueado por dos peones y dos bloques de piedra transparentes. Pronto descubrimos que si empujamos los peones estos se desplazan hasta topar con un obstáculo que los detenga, mientras que si empujamos los bloques estos se destruyen sin dejar rastro.

Lo siguiente que descubrimos es que si no acertamos con la combinación y orden correcto en que debemos tocar peones y bloques, o bien nos quedamos encerrados, o bien los peones chocan contra nosotros destruyéndonos.

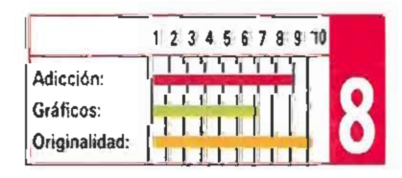
Normalmente existe sólo una forma correcta de abrirnos paso y poder continuar así nuestro camino, y de esta forma el juego se convierte en un continuo reto a nuestra capacidad de deducción y habilidad para descifrar los movimientos correctos en cada situación.

A esto hay que añadir el hecho de que cada pieza se comporte de un modo diferente: por ejemplo, los peones, como ya hemos visto se pueden empujar y sólo resultan peligrosos si al romper un bloque lo hacemos de tal forma que nos arrollen en su movimiento. Los caballos sin embargo, resultan de utilidad para destruir bloques de piedra que obstruyen el camino, pues al empujarlos arrasan en su trayectoria lo primero que encuentren. Las torres por contra no pueden ser tocadas bajo ningún concepto, y el simple hecho de situarnos en línea recta con ellas (y siempre que no haya otra pieza u objeto de por medio) nos costará irremisiblemente la vida.

También hay que citar el hecho de que existen teletransportadores que al ser tocados nos conducen hacia otra zona del mapeado o el detalle de que el juego incluye un considerable número de niveles a resolver. Pero bueno, mejor que revelaros más secretos acerca de su desarrollo (eso os lo dejamos a vosotros) vamos a centrarnos en enjuiciar los pros y los contras que se nos ocurren acerca del programa.

En el lado bueno, y como ya hemos dicho, hay que destacar la enorme jugabilidad, originalidad y capacidad de adicción del juego, junto con una muy buena realización técnica. En el lado negativo hay que criticar el hecho de que el juego sólo incluya gráficos para CGA (en VGA el programa podía haber sido una auténtica maravilla), el hecho de que no se puedan salvar situaciones o disponer de un sistema de claves para comenzar en niveles superiores, y las poco explícitas instrucciones, que poco —por no decir nada— nos cuentan acerca de cómo jugar con el programa o cuál es el comportamiento de las diferentes piezas. Pese a todo, un título del que Diabolic, y el software español en general puede sentirse realmente orgulloso... a ver si aprenden por ahí fuera. ■

J.E.B.



Una curiosa coincidencia

RESCATE EN EL GOLFO

■ *OPERA SOFT* ■ *V. Comentada: PC*

■ *Disponible: SPECTRUM, AMSTRAD, MSX, PC, PCW*

■ *Tarjetas: CGA, EGA*

Nos han contado que uno de los miembros del equipo de Opera Soft tuvo la genial ocurrencia de pedir al jefe un viaje de negocios para ambientar su próximo juego; éste iba a tener lugar en un sitio con arena, mucho sol y palmeras. Y terminó, no en Tahití como él esperaba, sino en el desierto, y además demasiado cerca de un tal Hussein que estaba dando la lata. Ahora se ha convertido en un rehén, pero vía modem ha mandado el juego que ahora os presentamos.

El protagonista de «Rescate en el Golfo» es un periodista llamado Rick que tiene en sus manos la solución a una complicada misión. Su novia ha sido secuestrada por los terroristas iraquíes y nadie es lo suficientemente valiente para ayudarle a salvarla. Seguro que tú desde tu casa estás deseando echarle una mano, imagínate que eso mismo le puede ocurrir a tu chica.



AMSTRAD

Lógicamente la versión Amstrad cuenta con una resolución gráfica peor a la de Pc.

AMSTRAD

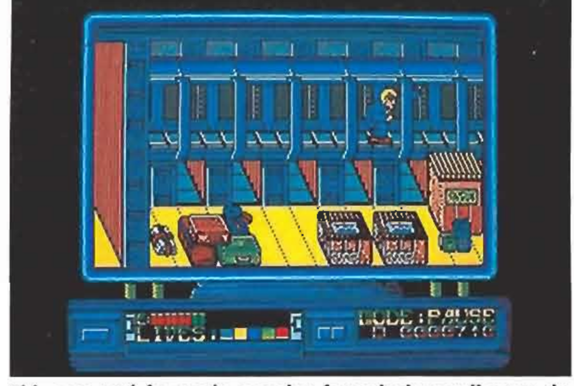
Como es lógico, hay diferencia en cuanto a colorido con la versión para Pc, pero los programadores han conseguido que el juego sea igual de atractivo. Un buen programa también para nuestro Amstrad.

Cincuenta grados a la sombra

Lo primero que nuestro héroe descubrió al llegar a Bagdad es que el aeropuerto también estaba tomado por los malos y que estos habían colocado una bomba en el avión donde estaban encerrados los rehenes. Explosivo que detonaría si antes no era desactivado con una palabra clave que, por supuesto, de momento desconocía.

En su camino hacia la pista donde el aparato estaba posado tuvo que eliminar a unos cuantos cientos de beduinos que intentaban hacerle picadillo. Fue fácil porque Rick, en su juventud, había sido campeón universitario de kárate y con sólo sus puños consiguió abrirse paso hasta un lugar donde había una potente motocicleta. Para poner en marcha la máquina necesitaba una llave así que volvió sobre sus pasos hasta encontrarla.

Consiguió de esta forma alcanzar la zona donde estaba el jefe de los raptores y tras una dura lucha obtuvo el código que desactivaría la bomba. Un pequeño respiro, el que también te tomarás tú mientras cargas la segunda fase, y de nuevo vuelta a la acción, esta vez dentro del avión. Ahora los terroristas tienen un aspecto mucho más te-

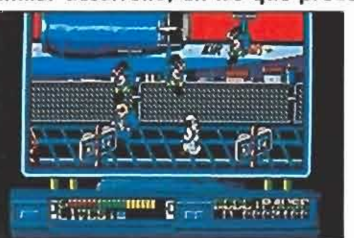


El juego está formado por dos fases independientes de similar desarrollo, en las que predomina el arcade.

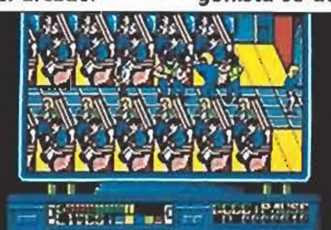


En lugar de utilizar sofisticadas armas, nuestro protagonista se defenderá únicamente con sus puños.

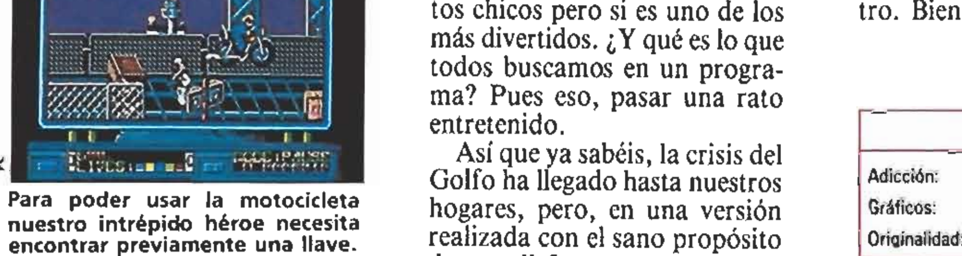
Si nuestro protagonista no es capaz de desactivar la bomba, empleando una palabra clave, los rehenes no conseguirán regresar a su país.



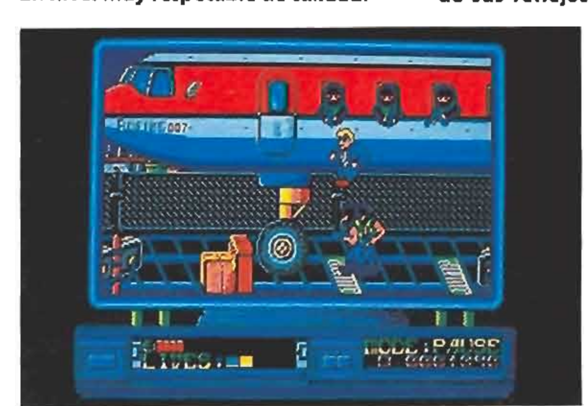
Tanto los gráficos como los movimientos de los personajes alcanzan un nivel muy respetable de calidad.



En el interior del avión el protagonista hará una nueva demostración de sus reflejos y habilidad.



Para poder usar la motocicleta nuestro intrépido héroe necesita encontrar previamente una llave.



rrible: van cubiertos con un pasamontañas. Liberando a alguno de los rehenes por el camino, Rick, consiguió orientarse en el laberinto que existe en el interior de un enorme avión y alcanzar el lugar donde estaba conectado el explosivo. Marcó la palabra mágica en el teclado y la bomba se transformó en un inofensivo pedazo de metal. Por fin pudo respirar tranquilo y abrazar a su novia. La pesadilla había terminado, unas pocas horas más y aterrizarían de vuelta en casa.

Receta para el éxito

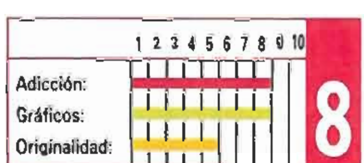
«Rescate en el Golfo» es un juego que, como ya habrás podido imaginar, está dividido en dos fases. Las dos están realizadas con un planteamiento arcade, aunque en la segunda, además tendrás que vértelas con el laberinto que constituye el interior del avión. La sabia mezcla de elementos, que durante los últimos años ha dado vida a grandes clásicos dentro del mundo del software, provoca el desarrollo de un programa fundamentalmente adictivo.

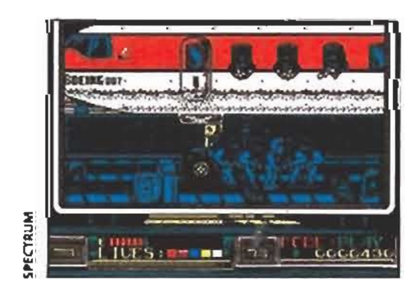
Opera Soft ha tomado un tema que está presente día a día en los noticiarios de todo el mundo y lo ha transformado en un estupendo programa. Le ha quitado dramatismo a una tensa situación y ha hecho un juego que podríamos denominar "light". Un arcade bajo en violencia pero no en adicción, porque esta vez en lugar de utilizar sofisticadas armas, nuestro protagonista sólo cuenta con sus puños y elimina a los enemigos a golpes, algo que sin duda no se podría hacer en la realidad pero que es posible por obra y gracia de los programadores de la compañía española.

La parte técnica de «Rescate en el Golfo», título que nos han asegurado sólo se trata de una coincidencia, ha sido llevada con un gran cuidado. Y tanto los gráficos, como el movimiento y la adicción mejorados hasta un límite como sólo Opera puede hacerlo. Tampoco podemos decir que este juego sea el mejor de cuantos han hecho estos chicos pero si es uno de los más divertidos. ¿Y qué es lo que todos buscamos en un programa? Pues eso, pasar una rato entretenido.

Así que ya sabéis, la crisis del Golfo ha llegado hasta nuestros hogares, pero, en una versión realizada con el sano propósito de que disfrutemos unas horas sentados frente a las pantallas de nuestros ordenadores repartiendo mamporros a diestro y siniestro. Bien por Opera. ■

J.G.V.





La conversión a Spectrum respeta la adicción característica de este tipo de programas.

SPECTRUM

En el Spectrum es muy difícil igualar el colorido de otros ordenadores, pero también los juegos son más rápidos y con mejor scroll. Y esto es justo lo que le ocurre a «Rescate en el Golfo». Un gran programa.





Pocos cambios en un clásico

GRAND PRIX CIRCUIT

■ ACCOLADE ■ V. Comentada: PC ■ Tarjeta gráfica: CGA, EGA

■ Disponible: SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE, AMIGA, PC



En competición, debemos esforzarnos un poco en las vueltas de clasificación para obtener un mejor puesto en la parrilla de salida.



Si la aguja del indicador de desperfectos llega al máximo, el coche tendrá que ser remolcado a boxes, lo que nos hará perder tiempo.



Apurar al máximo la frenada será la mejor forma de adelantar a los rivales, ya que en terreno recto, la velocidad punta es similar.

Casi todos hemos sentido alguna vez el gusanillo de pilotar potentes vehículos y convertirnos en unos campeonísimos de los circuitos. Aunque esto no es ya novedad, volvemos a ponernos tras el volante, en un perfecto intento por ser los más rápidos.

En un primer momento, se nos permitirá escoger entre tres tipos de carreras. La más simple, por supuesto, es el modo de práctica. En ella podremos hacernos con el manejo de los controles del coche, así como con la manera de superar a más velocidad las dificultades del trazado de la pista. La opción carrera simple, nos trasladará a uno de los circuitos entre los ocho existentes, en el que tendremos ya oportunidad de medirnos con nuestros contrarios.

Llegado el momento, entraremos ya de lleno en el campeonato mundial, lo que nos exigirá una visita a cada una de las pistas de competición extendidas por todo el mundo. Competiremos en Brasil, Mónaco, Canadá, Detroit, Gran Bretaña, Alemania, Italia y Japón.

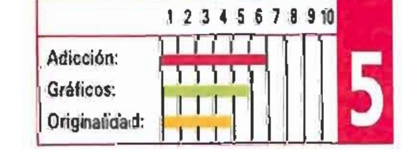
Desde el comienzo, podemos optar también por escoger nuestra propia escudería, teniendo siempre en cuenta el modelo con que cuenta cada una de ellas. Así, el Ferrari es el coche más manejable, pero por contra el más lento. Será el adecuado para nuestros comienzos, pues utilizar otro más rápido podría costarnos caro. El modelo intermedio lo representa el Willians, con unos niveles aceptablemente equilibrados de potencia y fiabilidad. Por último, la estrella de los prototipos lo constituye el Mclaren, un auténtico derroche de caballos, pero que necesita un alto nivel de conducción, por su limitación de frenada.

En el salpicadero de nuestra máquina, contamos con un velocímetro y un cuenta-revoluciones, al que será necesario estar atentos en el caso de que forcemos el motor. Asímismo, existe un indicador del nivel de desperfectos que nos dirá el momento en que es recomendable una visita a boxes. En ellos, como en la realidad, podremos restablecer el buen funcionamiento del motor, cambiar ruedas o arreglar pinchazos. Tendremos que valorar el tiempo que perdemos, y limitar las reparaciones a las estrictamente necesarias, pues los segundos perdidos pueden costarnos una carrera.

A ambos lados del coche tenemos espejos retrovisores que nos avisan de la llegada de otros competidores a nuestra altura. Por último, en la esquina superior izquierda de la pantalla, un mapa del circuito por el que corremos, nos indica nuestra situación y la de nuestros oponentes.

Es evidente que los simuladores de carreras de coches son ya casi un tópico, en lo que a software se refiere. Puede que el programa que nos ocupa hubiese parecido algo notorio hace algunos años, pero la extraordinaria calidad de algunos de los que ya existen en el mercado, lo hacen quedar como algo discretito. En resumen, Accolade nos presenta una competición de fórmula uno que, a nuestro modesto entender, se queda sólo en fórmula tres cuartos. ■

D.G.M.



Fácil lucha contra el crimen

DICK TRACY

■ TITUS ■ V.Comentada: PC ■ Tarjeta: CGA, EGA, VGA

■ Disponible: SPECTRUM, AMSTRAD, C64, PC, ATARI, AMIGA

Aunque ya está algo lejos el estreno de la película basada en este héroe del cómic, es ahora cuando llega hasta nuestro país su versión informática. Problemas de última hora impidieron que el programa estuviera disponible a la vez que el film de Beatty, pero a partir de ya podrás repetir las hazañas del valiente policía en tu propia casa y sin moverte de tu sillón favorito.

Los años treinta fueron una época muy dura para los habitantes de Norteamérica. Imperaba la famosa Ley Seca y lo único que se consiguió con ella fue crear un ambiente de corrupción que se transformó en el caldo de cultivo de carreras tan siniestras como las del famoso Al Capone y sus secuaces. Es en este ambiente, repleto de gángsters y donde la vida de un ser humano no valía el precio de una botella de whisky, donde se desarrollan las aventuras de Dick Tracy y sus amigos.

Los matones de turno

Nuestra historia comienza con un crimen, como una buena película de cine negro, Lips Manlis, dueño de un conocido club nocturno y del que se sospechaba manejaba el mundo del hampa de la ciudad ha aparecido asesinado. Lo curioso es que la muerte no parece el típico ajuste de cuentas entre bandas, porque la última vez que se vió al mafioso éste acababa de ser detenido por la policía para interrogarle. Luego se descubrió que el cuerpo de defensores de la ley no había tenido nada que ver con el arresto y además había otra cosa que no cuadraba: todos los secuaces de Manlis aparecieron también muertos en una sala adyacente al club. En la pared de la habitación, salpicada con la sangre producida por la carnicería, había una serie de agujeros de bala que dibujaban dos palabras, un nombre muy conocido para todos: Dick Tracy.

Nuestro héroe es, cómo no, el principal sospechoso a ojos de la opinión pública, pero él sabe quién es el verdadero culpable. Su único problema es que carece de pruebas. Así que en tus manos está ayudarle a conseguirlas ¿Cómo? Muy sencillo

Concurso



Hay que reconocer que esta vez los chicos de U.S.Gold se han pasado un pelín con la dificultad de las preguntas del concurso que publicamos durante los meses de noviembre y diciembre cuyo premio era la fantástica máquina recreativa del juego «ROADBLASTERS». Tanto es así que tras realizar el sorteo ante notario, entre todas las cartas recibidas, no ha habido nadie que haya respondido correctamente a las cuestiones formuladas. Lo sentimos mucho, pero no os desaniméis, otra vez será. Para que veáis que aquí no hay trampa ni cartón, a continuación publicamos las respuestas verdaderas.

E-SWAT
1. ENHACED (O ELITE) SPECIAL WEAPONS AND TACTICS
2. UN TRAJE CIBERNETICO Y CAÑONES DUO-LASER
3. CYBER CITY
4. UN GUARDIAN QUE DEBE SER DESTRUIDO
5. «GANARTE LOS GALONES»: ENFRENTARSE AL PELIGRO, SOBREVIVIR A LAS MISIONES, IMPRESIONAR A TUS SUPERIORES.

LINE OS FIRE
1. NIVEL 2
2. DE AVIONES Y HOMBRES ESCONDIDOS EN LAS ROCAS.
3. TANQUES, HELICOPTEROS, JETS Y UN TREN
4. CAMBIANDO MI JEEP POR UNA BARCA
5. RAPIEN

U.N.SQUADRON
1. SHIN KAZAMA KAZAMA
2. F-14
3. TODO LO QUE SE MUEVE ES ENEMIGO Y POTENCIALMENTE MORTAL
4. CAÑON GATTLING
5. FUERZA AEREA MULTINACIONAL

STRIDER 2
1. EL LASER GYRO
2. CUANDO NO SE MUEVE
3. SE TRANSFORMA EN ROBOT
4. EN EL AIRE LIBRE, ENCIMA DEL TEJADO



El juego comparte con la película el genial colorido y el sencillo argumento.



El desarrollo resulta algo monótono ya que nuestro objetivo es disparar y esquivar a los enemigos.



A medida que avanzamos recogeremos nuevas armas, mucho más eficaces que los puños del héroe.



La ambientación es perfecta siendo los gráficos uno de los puntos más logrados del juego.

arrestando a todos los posibles culpables e interrogándoles. Claro que no va a ser un simple paseo porque los hombres de las bandas intentarán matarte en cuanto te descuides, pero eso no es nada para un policía valiente y arrojado como tú.

A puñetazo limpio

En «Dick Tracy» controlaremos al detective en la búsqueda de los más peligrosos criminales de la ciudad. Al final de cada nivel encontraremos uno de ellos que al recibir unos cuantos disparos levantará los brazos y esperará a que nuestros hombres le trasladen a la comisaría.

El juego consiste, esencialmente, en avanzar continuamente hacia la derecha de la pantalla, evitando los disparos de los gángsters, hasta llegar al lugar donde se esconden los reyes del hampa. Para defendernos de ellos podremos usar, en un primer momento, nuestros puños, desgraciadamente efectivos sólo a corta distancia, enseguida tendremos la oportunidad de utilizar una pistola y, un poco más allá, hallaremos una potente ametralladora.

Habrá que vigilar la munición y recargar nuestras armas de vez en cuando mediante las cajas repletas de cartuchos que existen en algunos lugares del mapeado.

En lo referente a los enemigos podemos decirte que son muchos, aunque no demasiado variados en su aspecto físico porque los gángsters, como es bien sabido, iban todos a la misma sastrería. Todos te atacarán desde los sitios más insospechados, como las ventanas, las puertas o los coches que pasan junto a ti, lanzándote dinamita desde ellos.

Un héroe con sombrero y gabardina

Titus ha hecho un juego en el que incluso el colorido es el mismo que en la película. Los gráficos están muy bien realizados y aunque no son muy distintos entre sí, cumplen su cometido a la perfección. En cuanto al scroll y a las pantallas tienen una elevada calidad, tanta que parece que los programadores que se han dedicado a la parte técnica olvidando un poco la tan traída y llevaba jugabilidad. Porque el mayor defecto de este «Dick Tracy» es la monotonía de su desarrollo y el que a veces resulte demasiado simple y fácil, claro que a lo mejor los señores de Titus lo han hecho pensando en los más pequeños de la casa y por eso han simplificado el argumento.

Resumiendo, un juego con una elevada calidad gráfica, —la versión VGA es extraordinaria—, pero que resulta demasiado aburrido. De todas formas si tu único deseo es matar unos cuantos gangsters sin leer complicados manuales o intentar descifrar crípticos enigmas, «Dick Tracy» te gustará un montón. Ya lo habíamos dicho hace un par de meses en la preview: los viejos héroes nunca mueren. ■

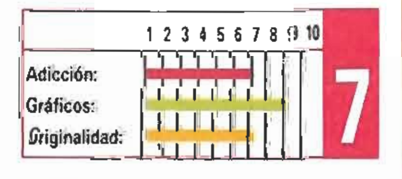
J.G.V.

CONSEJOS y TRUCOS

■ *A estas alturas ya sabrás que sólo puedes disparar si a la vez que aprietas fuego estás moviéndote en una dirección. Pues no pierdas el tiempo y comienza a apretar el gatillo cuando pases de una pantalla a otra.*

■ *Hay algunos gángsters que te siguen y es verdaderamente difícil matarles, el truco consiste en engañarles. Ve en una dirección y de repente cambia hacia el otro lado, el malo dará unos pasos separándose lo suficiente para que le puedas disparar.*

■ *No te detengas por nada del mundo, los enemigos te pondrán a caldo si interrumpes tus movimientos.*

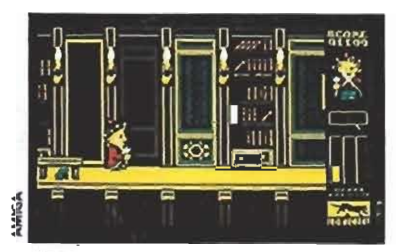


Curioso arcade

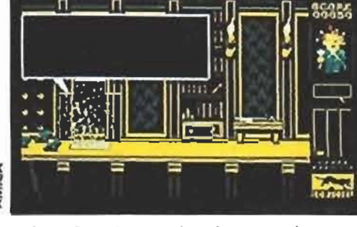
MAGICIAN

■ LORICIEL ■ V. Comentada: AMIGA

■ Disponible: ATARI ST, AMIGA



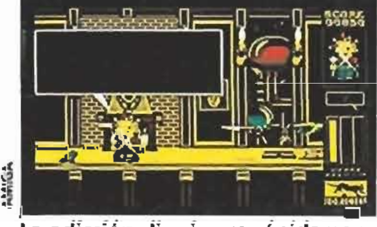
Para deshacer el hechizo debes recoger todos los libros rojos.



Además de embrujos podremos usar objetos.



Aunque no lo parezca «Magician» es un clásico arcade.



La adicción disminuye rápidamente a causa de la gran dificultad.

Cuando aquella tarde llamó el cartero a la puerta de tu casa no te imaginabas el lío en el que te ibas a meter. Si lo hubieras sabido no habrías recogido el enorme paquete que te enviaba tu tío. Junto al paquete, la nota de un abogado indicaba que tu tío había muerto, millonario por cierto, y que todas sus posesiones te las había legado a ti.

Esperando una lluvia de billetes abriste el envoltorio y cual no sería tu sorpresa cuando descubriste que lo único que había era un cofre cerrado. Intentaste abrirle de todas las formas posibles sin conseguirlo. Al final, cansado de tanto esfuerzo y pensando en una broma pesada aplicaste tu ojo derecho a la cerradura y miraste... Increíble, había una biblioteca en miniatura que desafiaba toda lógica.

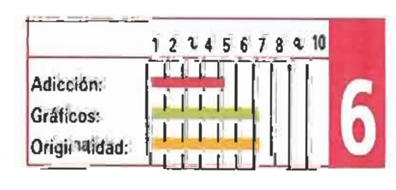
—«Debo estar soñando»— pensaste. Pero desgraciadamente no era así y te diste cuenta cuando un extraño resplandor salió del cofre y perdiste la noción de la realidad. Al despertar, estabas vestido de mago... ¡en la biblioteca que acababas de ver! Había un pergamino frente a ti que te explicaba lo que tenías que hacer para librarte del embrujo: recoger todos los libros de color rojo que encontrases y hallar la fórmula mágica que estaba escondida entre ellos.

Toda la biblioteca está repleta de trampas y enemigos a los que tendrás que evitar. Para defenderte podrás usar una serie de embrujos, que por supuesto, están repartidos por los lugares más difíciles de alcanzar. Y también contarás con la ayuda de diversos objetos, que no por carecer de poder mágico, dejarán de ser útiles.

«Magician» es, en líneas generales, un arcade con todas sus consecuencias. No os dejéis engañar por el aspecto del juego o lo que cuente el manual porque, en último término, vuestra única misión será evitar a todos los enemigos. Los gráficos del programa son bastante buenos y aunque el movimiento es complicado de dominar, en unas cuantas partidas te puedes convertir en un especialista.

Loriciel ha realizado un arcade diferente, cuya mejor clasificación es la de curioso, y aunque a simple vista parece entretenido pierde enseguida muchos puntos debido a su enorme dificultad. Este problema le hace perder casi toda su adicción y le transforma en un juego más, del montón. Es una verdadera lástima porque podría haber sido un gran programa, pero estas cosas pasan y aunque en «Magician» se notan las buenas intenciones no pasan de ser eso: intenciones. Resumiendo, que es extremadamente difícil y además un poco extraño. Si te atraen las cosas raras, adelante. ■

J.G.V.





El regreso de Stormlord

DELIVERANCE

■ **HEWSON** ■ **V. Comentada: SPECTRUM**

■ **Disponible: SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE**



Aunque «Deliverance» está muy bien resuelto técnicamente, en su contra destaca la escasa originalidad.

Nuestro protagonista recorrerá el mapeado mientras elimina a los enemigos para rescatar a las hadas retenidas.

En sus largos años como productores de software, desde los mismos albores del mundo de los videojuegos, desde aquellos años mágicos en los que apenas existían licencias de películas o máquinas recreativas y bastaba con una buena idea y ganas de trabajar para dar vida a un juego de ordenador, Hewson se caracterizó por primar la originalidad y la calidad sobre la cantidad reuniendo a un selecto grupo de programadores cuyos nombres comenzaron a hacerse rápidamente populares sin perder por ello el afán por la autoexigencia. Steve Turner, John Philips, Rafaelle Cecco y otros tantos han sido los creadores de excelentes arcades y videoaventuras que han mantenido a Hewson contra viento y marea en la cumbre del éxito por méritos propios, recurriendo únicamente a programas originales y basando su trabajo no en hábiles campañas publicitarias sino en la calidad de sus productos.



Esta versión presenta una ligera disminución de la velocidad respecto al juego para Spectrum.

Hoy, por desgracia, Hewson y Rafaelle Cecco nos han defraudado un poco, no porque «Deliverance» sea un mal programa, sino porque es una típica segunda parte, una segunda parte que introduce tan pocas variaciones sobre el original que, como ocurrió con «Cybernoid» y «Cybernoid II», nos hace incluso dudar de si nos han vendido el mismo programa con diferente carátula.

Tal como ocurría en «Stormlord» la historia va de salvar hadas, pero en esta segunda entrega se ha acentuado hasta extremos insospechados el componente arcade del juego de forma que ya no hay que usar transportadores ni pensar en la forma de acceder a una zona dificultosa, sino que basta con limitarse a caminar hacia la derecha destruyendo a los numerosos enemigos recogiendo el mayor número posible de hadas.

En ciertos momentos el movimiento del decorado se detendrá y seremos atacados por una horda especialmente peligrosa de enemigos, destruidos los cuales podremos seguir avanzando. Hay un total de seis niveles repartidos en tres cargas, al final de cada uno de los cuales accederemos a una divertida fase de bonificación en la que podemos obtener monedas atrapando hadas con las cuales será posible conseguir vidas extra. También hay burbujas que nos permitirán atravesar zonas peligrosas y nuevas armas que incrementarán nuestra potencia de ataque.

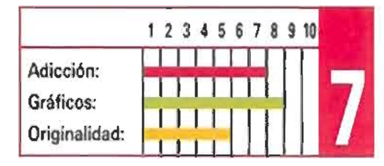
Por desgracia el juego resulta de una dificultad desorbitada pues, en la línea de los arcades de plataformas de hace algunos años, es necesario calcular con gran precisión el momento y la intensidad del salto sabiendo además que a menudo la pantalla está tan llena de enemigos que resulta prácticamente imposible no chocar con alguno de ellos.

No es un mal programa, pues tanto los gráficos como los movimientos cumplen con creces lo que se espera en los ordenadores de ocho bits, pero no podemos evitar sentirnos sumamente defraudados ante un lanzamiento que no ha introducido ninguna mejora sobre su predecesor. ■

P.J.R.

AMSTRAD

Como suele ocurrir cuando se comparan ambas versiones, la versión Amstrad gana en colorido lo que pierde en resolución y velocidad. Los gráficos son prácticamente idénticos y a excepción de algunos enemigos que han sido modificados todas las características indicadas para el Spectrum son válidas para esta versión.



Una increíble conversión

SHADOW OF THE BEAST

■ **GREMLIN** ■ **V. Comentada: SPECTRUM**

■ **Disponible: SPECTRUM, AMSTRAD**

«Shadow of the beast» se ha convertido ya en un mito que será recordado dentro de muchos años como un programa que marcó una época. Fue en su momento el programa más aclamado para Amiga por la increíble calidad y tamaño de sus gráficos, por sus múltiples niveles de scroll y por la rapidez y perfección de sus movimientos. Ahora, poco después de que salga al mercado su segunda parte únicamente para Amiga, hacen su aparición las versiones para ocho bits del juego original que viera la luz en las pantallas del extraordinario ordenador de Commodore hace algo más de un año.



Gremlin ha aceptado un increíble reto y los resultados no han podido ser más satisfactorios.



Tanto los decorados como el desarrollo siguen las pautas marcadas por la versión original para Amiga.

CONSEJOS y TRUCOS

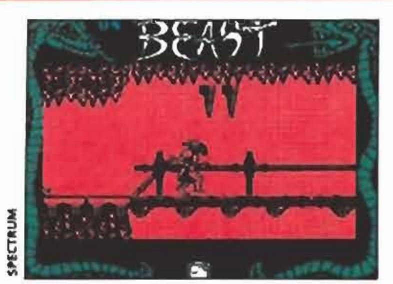
■ ***Desde el punto inicial tenemos dos posibles direcciones: a la izquierda se encuentra un bosque, pasado el cual podremos alcanzar un árbol que conduce a un complejo subterráneo, mientras que a la derecha se encuentra la boca de un pozo y finalmente la fortaleza del Señor de las Bestias.***

■ ***En el complejo laberinto al que se accede por el hueco del árbol encontraremos entre otras cosas una llave y una esfera que, al ser golpeada varias veces, nos permitirá lanzar disparos a distancia que serán de gran utilidad contra cierto guardián.***

■ ***El uso de los transportadores nos evitará en muchas ocasiones realizar grandes caminatas.***

■ ***Para eliminar a los enemigos móviles conviene detenerse momentáneamente y golpearlos con el puño estudiando cuidadosamente la distancia.***

■ ***Mucho cuidado con las caídas al vacío. No solamente hacen perder energía sino que algunas pueden ser especialmente mortales.***

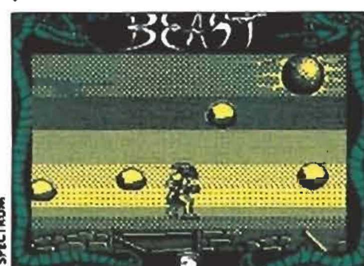


La inevitable carga desde cassette provocará la desesperación de los jugadores más impacientes.

El múltiple scroll del original se reduce a dos planos superpuestos perfectamente realizados.



Tanto los laberintos como los múltiples enemigos pondrán a prueba nuestra habilidad una vez más.



La calidad de los movimientos y el tamaño de los gráficos acompañan un argumento interesante.

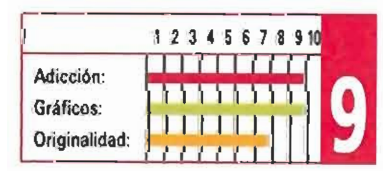
La tarea de Gremlin sin duda era muy dura. Trasladar a nuestros pequeños ordenadores de ocho bits toda la magia del éxito de Psygnosis parecía una labor irrealizable. Los varios megas de gráficos, música y efectos sonoros que habían ocupado dos discos en la versión original debían ser trasladados a unos ordenadores con algo más de 40 Ks de memoria libre dotados con un número muy limitado de colores, una resolución en pantalla inferior y procesadores más lentos. Es por ello que cuando cargamos la versión para Plus 3 lo hicimos con notable escepticismo, esperando encontrarnos frente a una conversión de rigor que se convirtiera en una triste versión "light" del original.

¡Sorpresa! El mismo texto y la misma imagen de la versión original aparecían ante nuestros ojos mientras la unidad de disco seguía trabajando. Segundos después la bestia hacía acto de presencia en la pantalla del Plus 3. Los mismos gráficos, los mismos decorados, la misma rapidez y suavidad de movimientos, el mismo scroll múltiple (reducido en esta ocasión a solamente dos planos). Claro que los gráficos eran monocromos y que el sonido solamente estaba presente en las secuencias de introducción, pero los que disfrutamos en su momento con la versión original reconocimos cada árbol, cada escalera, cada monstruo y cada enemigo pues estábamos ante una réplica casi exacta del original, una réplica que explotaba al máximo las, en teoría escasas, posibilidades de la máquina.

No exageramos. La versión que estamos comentando de «Shadow of the beast» colmará sin duda las expectativas de los usuarios más exigentes. Se ha respetado la calidad de los movimientos y el tamaño de los gráficos, elementos claves del original, y se ha trasladado el mapeado en su integridad sin renunciar al más mínimo detalle. Ante este despliegue de medios el juego tenía evidentemente que ser multicarga, de forma que mientras que en las versiones de disco el proceso de carga de nuevos bloques resulta rápido y eficaz las versiones de cinta se convierten en un pequeño suplicio pues nos podemos pasar más tiempo manejando el cassette que jugando. Un ejemplo más de que el cassette tiene los días contados en el mundo de la microinformática y que los juegos actuales encuentran en el disco el campo idóneo para su desarrollo.

Por una vez no vamos a hablaros del argumento y desarrollo del programa porque estamos seguros de que todos lo conocéis. Hemos preferido centrarnos en los aspectos técnicos porque Gremlin tenía ante sí un duro reto que ha resuelto con sobresaliente. Los micros de ocho bits pueden tener aún mucha vida por delante mientras existan programadores que sean capaces de exprimirlos de esta manera. ■

P.J.R.



Nueva versión de un clásico

CHESSMASTER 2100

■ ***THE SOFTWARE TOOLWORKS*** ■ ***V. Comentada: PC***

■ ***Disponible: C64, ATARI ST, AMIGA, PC*** ■ ***Tarjetas: CGA, EGA, VGA***

El juego incorpora muchas nuevas ventajas respecto a su predecesor en el tiempo «Chessmaster 2000».



El gran nivel de juego lo hace adecuado para diferentes jugadores que encontrarán en él un buen rival.

Prácticamente, la mayoría de las personas a quienes preguntásemos cuál creen que es el juego más completo que existe, coincidirían en señalar que es el ajedrez. En la práctica, sin embargo, aunque casi todos sepamos al menos cómo mover las piezas, este juego-deporte, queda reservado a una minoría.

Conseguir mejorar nuestra habilidad en él siempre ha sido una tarea bastante ardua, debido a una serie de condicionantes. Lograr un más alto nivel sólo es posible si jugamos contra adversarios que lo posean, y estos se aburren al hacerlo contra nosotros. Ante esta situación, la informática comienza a jugar un papel importante en el acercamiento del público usuario al ajedrez. El programa que nos ocupa, consigue esto y mucho más.

Basta leer la carátula en la que se hace referencia a los galardones obtenidos en distintas muestras internacionales, para comprender que nos encontramos ante un auténtico monstruo. Se trata de la versión renovada de su hermano menor, el «Chessmaster 2000», que en su día fue considerado como uno de los mejores programas del género existentes.

Es posible jugar desde los niveles de gran maestro, hasta los más básicos, incluyendo en estos un modo de aprendizaje que comienza enseñándonos la forma de mover cada pieza, y su valor en el juego.

Podemos rediseñar el tablero de juego en cuanto a los colores del fondo, de los cuadros más oscuros y de los claros, variar la perspectiva desde la que vemos el juego, usar la opción de dos o tres dimensiones, y hasta conseguir algo tan alucinante como dibujar nuestras propias piezas, usando para ello cualquier programa de dibujo, «Deluxe Paint», por poner un ejemplo.

Un completo y manejable menú de ventanas nos permite tener siempre a nuestro alcance mil posibilidades de variación que añaden a cada partida un interés adicional.

En los niveles inferiores, podemos optar por solicitar una pista sobre el movimiento más conveniente a cada situación, por pedir un comentario a cada jugada que realizamos y, cómo no, por volver atrás en una o varios jugadas, —si comprobamos que la cosa no ha ido como esperábamos—, siendo posible incluso cambiarnos de bando en mitad de la partida.

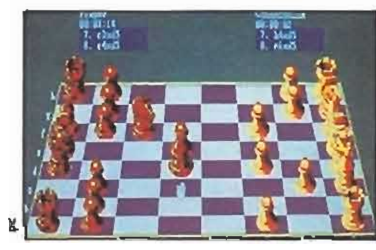
En los superiores, se nos permite el acceso a un archivo de numerosas aperturas diferentes, con indicación de cada uno de los pasos a seguir para realizarlas correctamente, hasta lograr dominarlas. Además, contamos con más de cien partidas grabadas, de competiciones entre los grandes maestros internacionales, que podremos analizar en profundidad, y de las que, sin duda, sacaremos más de una enseñanza.

Cada partida jugada puede ser sacada por impresora o grabada, con lo que se pueden conservar aquellas de especial interés. Por si todo esto fuera poco, siempre que lo deseemos, optaremos por el sonido más adecuado a la concentración necesaria. Podemos eliminar todo sonido, dejar un simple aviso de jaque, o activar un reproductor de la voz que nos avisará de los jaques emitiendo esta palabra, y comentará cada una de las piezas que comamos o nos coman.

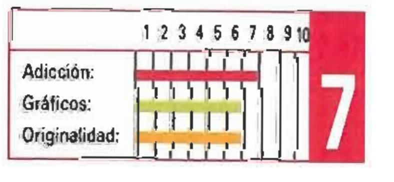
Podría parecer que sobre ajedrez ya está todo dicho, pero podemos asegurar que «Chessmaster 2100» añade algunas cosas más que interesantes. Unos correctísimos gráficos, una ordenada presentación en pantalla de todos los datos necesarios para controlar en todo momento la partida, y un facilísimo sistema de iconos para añadir nuevas opciones, consiguen el efecto deseado.

Por su importante abanico de posibilidades y la versatilidad, que lo hace adecuado casi para cualquiera, desde el principiante hasta el jugador de alto nivel, este programa es uno de aquellos que puedes recomendar a cualquier amigo, con la seguridad de que le va a gustar. Su temática, no por conocida, puede calificarse de aburrida, pues quizás no exista un juego con tantas posibilidades como el ajedrez. Podemos pues, sacar un partido casi infinito al programa, cosa que resulta difícil en la mayoría de ellos. ■

D.G.M.



Los niveles superiores nos darán acceso a una biblioteca donde podremos estudiar nuevas aperturas.



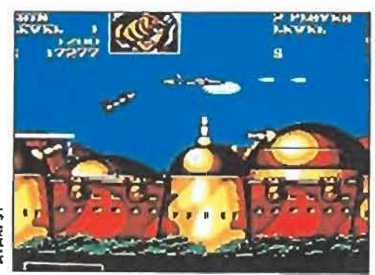


Más difícil todavía

U.N. SQUADRON

■ *U.S. GOLD* ■ *V. Comentada: ATARI ST*

■ *Disponible: SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE, ATARI ST, AMIGA, PC*



La nula originalidad unida a la escasa jugabilidad conforman un panorama no demasiado alentador.

El desarrollo es tan rápido que en muchas ocasiones no sabremos qué ocurre en pantalla.

Atención, señoras y señores, presten atención que la cosa merece la pena: U.S.Gold acaba de rizar el rizo, ha logrado el más difícil todavía, ha dado forma al auténtico acabose informático. Pasen y vean. Resulta que cuando ante nuestros ojos han desfilado una interminable lista de jueguecitos de aviones tipo «Harrier Attack» o «P-47», y cuando resulta que estábamos ya más que hartos de ver como el uno estaba calcado del otro sin aportar innovación alguna, la compañía inglesa se nos descuelga con un programa que no sólo repite punto por punto lo ya ofrecido desde siempre por este tipo de arcades, sino que encima —y para colmo de desgracias— lo hace mal, y da vida a una especie de Frankstein informático construido con los trozos más desechables de anteriores producciones.

Que Capcom lance al mercado de las recreativas una máquina como «U.N.Squadron» puede tener su explicación e incluso su perdón —ya sabéis que en ese mundillo las cosas funcionan de otra manera y aunque los clones poco disimulados andan a la orden del día por lo menos tienen la espectacularidad de una máquina recreativa—, pero que una compañía de la categoría de U.S.Gold lance al mercado un producto de semejante calaña —y eso en 16 bits... ¡que Dios nos pille confesados de lo que han podido hacer en 8 bits!— no tiene ni explicación ni mucho menos perdón.

No vamos a hablar del argumento del juego, porque es un mero adorno, ni vamos a explicar su desarrollo, ya que es el mismo de siempre, ni vamos a aplaudir sus buenas pantallas de presentación, porque sólo sirven de relleno, ni vamos a destacar que nuestra misión está dividida en varias fases, ya que todas son iguales entre sí con distintos decorados, ni vamos a gastar mucha más saliva de la que un programa de este calibre se merece. Simplemente vamos a decir que entre el cúmulo de disparates que U.S.Gold ha reunido dentro de un diskette de 3'5 cabe destacar la total injugabilidad del programa lograda a base de combinar un desarrollo demasiado rápido con un movimiento demasiado brusco, la insufrible dificultad conseguida mediante el original sistema de llenar la pantalla con una auténtica ensalada de pequeños disparos difícilmente distinguibles, y que en general el juego es un tremendo caos en el que, desde que comienza la partida hasta que acaba, lo único de lo que llegas a darte cuenta es de que tus vidas desaparecen a ritmo vertiginoso sin que a menudo sepas si te ha matado el avión verde que había salido por la izquierda, el rojo que lo hacía por debajo, el disparo que venía por arriba o eso otro que venía por la derecha tan deprisa que no llegaste a distinguir qué narices era...

¿Se puede hacer peor? Difícilmente, y ese es el único punto positivo que le encontramos al programa. A partir de ahora U.S.Gold podrá impartir cursos entre sus programadores para enseñarles todo lo que no deben incluir en un video-juego... el modelo ya lo tienen. ■

J.E.B.

	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Adicción:		4
Gráficos:		
Originalidad:		

Los reyes de la carretera

TEST DRIVE III

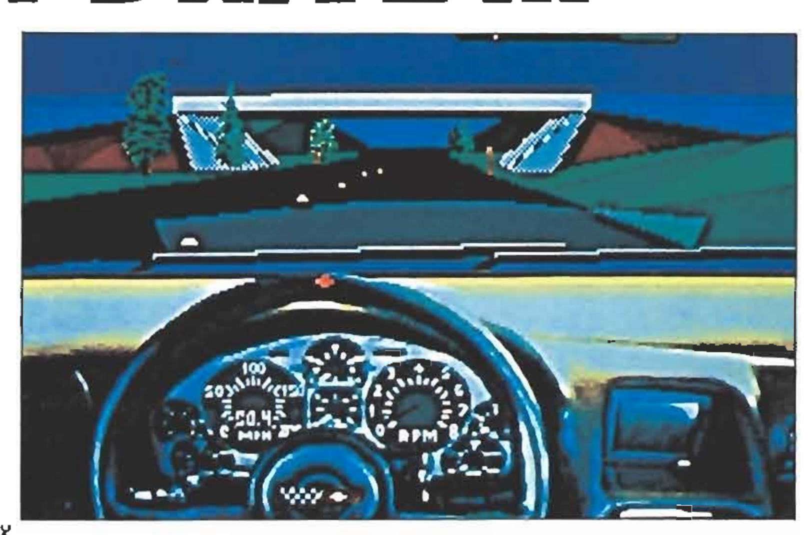
■ *ACCOLADE*

■ *Disponible: PC*

■ *V. Comentada: PC*

■ *Tarjetas Gráficas: MCGA, EGA y VGA*

«Test Drive III» es la más reciente versión de un legendario programa que convirtió en falso ese dicho de que segundas partes nunca fueron buenas. En este caso hasta la tercera es soberbia. El programa lleva el sobrenombre de «The Passion» y es que, realmente es apasionante...



El recorrido entre Paso Robles y el Parque Nacional de Yosemite se divide en cinco etapas.



Las imágenes digitalizadas de los tres coches que podemos escoger son realmente espectaculares.



El único requisito para llegar al final es no estrellarte más de cinco veces y obedecer las señales.

Accolade se supera día a día y aunque éste, su último lanzamiento, no sea demasiado original, si tiene una calidad como para situarse a años luz de cualquier otro programa de coches. «Test Drive III» no es el juego habitual en el que únicamente conduces por una carretera, intentando no estrellarte contra los árboles. Es una completa y realista simulación en la que te sentirás como si estuvieras viajando por los Estados Unidos.

Hacer fácil lo difícil

Cuando lees el manual y ves la enorme cantidad de opciones que acompañan al programa, tu primer pensamiento es apagar el ordenador y poner otro juego que en apariencia sea más sencillo. Pero si sigues nuestros consejos y continúas con la carga verás que, en realidad, «Test Drive III» se puede manejar con solamente cuatro teclas: una para acelerar, otra para frenar y dos para girar a los lados.

Lo que primero tienes que hacer es seleccionar uno de los modernos prototipos que vas a tener la oportunidad de pilotar: Lamborghini Diablo, Chevrolet Cerv III o Pininfarina Mythos. Podrás ver sus características en una pantalla con imágenes digitalizadas de las tres poderosas máquinas. Hecha la elección podrás pasar a la carretera.

Tu misión es realizar un viaje desde Paso Robles hasta el Parque Nacional de Yosemite, una travesía dividida en cinco etapas que fácilmente te puede ocupar varias horas de conducción.

El único requisito que tienes que procurar mantener para llegar al final es no estrellarte más de cinco veces y, por supuesto, obedecer las señales de tráfico. Por lo demás eres libre de ir a la velocidad que quieras y por donde más te guste.

Y esta última característica es lo que más atrae del juego, porque no tienes un único camino para llegar a tu meta sino que tú eres quien escoge la carretera que debes tomar. Tendrás que atravesar pasos a nivel, repostar en gasolineras, evitar los peatones que crucen la ruta, y un sinfín más de particularidades que cualquiera se puede encontrar en un viaje real. Incluyendo condiciones atmosféricas adversas, como lluvia o niebla, que deberemos minimizar haciendo uso de las luces y los limpiaparabrisas de los que dispone nuestro sofisticado coche.

Gráficos vectoriales

Aunque seguro que todos conocéis alguna de las versiones anteriores de este programa os recordaremos que todos los escenarios se ven desde el asiento del conductor, esta vez, desde el auténtico panel de mandos de los automóviles, completamente digitalizado. Sin embargo, y para los amantes de las emociones fuertes, en esta tercera versión podemos cambiar el punto de vista e incluso poseemos una cámara lenta para repetir, como si lo viéramos en vídeo, los últimos movimientos de nuestro coche. Los gráficos del paisaje tienen tres niveles de detalle que tenemos la oportunidad de escoger dependiendo de la velocidad de nuestro ordenador, todos son gráficos vectoriales rellenos con un nivel de calidad como no hemos visto nunca.

Además, para terminar, y aunque no hemos enumerado todo lo que puede hacer el programa, necesitaríamos media revista por lo menos, te comentaremos que Accolade tiene la idea de sacar nuevos recorridos y coches que sólo se podrán utilizar con este juego, sustituyendo el disco tres del original por los nuevos que esperemos se pongan a la venta dentro de poco.

Deberemos combatir las condiciones climatológicas adversas con el equipo que dispone el vehículo.

Los gráficos desarrollados para la versión VGA alcanzan una calidad muy elevada.



Podemos cambiar el punto de vista y repetir los movimientos como en una cámara de vídeo.

La élite del videojuego

«Test Drive III» es un sensacional programa que te va a dejar boquiabierto; tengas o no carnet de conducir este simulador es la única oportunidad que vamos a tener los humildes mortales para conducir alguno de los sensacionales coches que nos presentan los programadores de esta compañía americana. Si le añades que los gráficos son verdaderamente extraordinarios y que el scroll es suave como pocos, descubrirás que tienes en tus manos un juego difícilmente superable.

Sólo una pequeña pega, para poder disfrutar de verdad de «Test Drive III», necesitarás un ordenador con al menos 10 Mhz. de velocidad, si no tienes esa configuración mínima, o un AT, el juego resulta demasiado lento. Y es que los programadores de Accolade no pueden hacer milagros, aunque se van acercando... ■

J.G.V.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Adicción:
Gráficos:
Originalidad:
9

Búsqueda desesperada

LEGEND OF THE LOST

■ *IMPRESSIONS*

■ *V. Comentada: AMIGA*

■ *Disponible: ATARI ST, AMIGA, PC*


Los gráficos de los personajes y los cuidados decorados ambientan perfectamente el juego.


A lo largo de los siete niveles que dan vida a la aventura acompañaremos al héroe en su búsqueda.

Imagínate que eres un piloto venido a menos y aficionado a la bebida que, tras una apasionada noche de amor con tu novia, te diriges a la torre de control del aeropuerto local para contactar por radio con el avión en el que ella trabaja como copiloto. Imagínate también que cuando comienzas a hablar con ella comentando entre bromas las aventuras de la noche anterior eres testigo distante de una tragedia: el avión en el que ella viaja es alcanzado por disparos enemigos y, tras perder la comunicación con la base, se desploma sobre la jungla africana. Por supuesto, tras unos instantes de pánico y duda, te abalanzas sobre un viejo biplano y tomas rumbo al lugar donde se supone que se produjo el accidente para intentar encontrar a tu novia aún con vida.

¿Te lo has imaginado? Pues bien, esta es la historia que nos propone «Legend of the lost», una grandiosa aventura dividida en siete niveles a lo largo de los cuales controlamos a Jack en su desesperada búsqueda de la hermosa Jane.

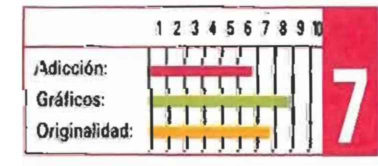
En primer lugar será necesario sobrevolar la zona del accidente buscando los restos del avión esquivando los misiles de rápidos reactores que patrullan la zona para luego lanzarse en paracaídas y sortear toda clase de peligros hasta alcanzar una pequeña aldea construida al pie de un volcán. Allí comienza una larga y peligrosa ascensión por las paredes del volcán hasta llegar a una cueva que conduce al interior del volcán, convertido en una gigantesca base secreta. Allí tal vez sea posible encontrar señales de la presencia de Jane, rescatarla con vida, colocar una bomba y escapar antes de que haga explosión. Una excitante aventura se abre ante nosotros prometiendo sin duda muchas horas y días de diversión hasta alcanzar nuestro objetivo.

A nivel ténico destacaremos unos gráficos sumamente correctos de los que pueden resaltarse los decorados que, mediante el uso de diversos planos de un rápido y suave scroll lateral, ambientan perfectamente la sabana africana. También los sonidos imitan perfectamente el ronco rugir de los motores del viejo biplano y el intercambio de disparos con los aviones enemigos. Si el resto de los niveles están tan bien ambientados como el primero no cabe duda de que no nos costará ningún esfuerzo meternos de lleno en la apasionante aventura que nos espera.

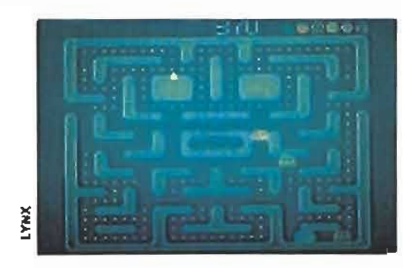
Todo el programa, presentado como si fuera una película, está dotado de un fino sentido del humor y ha sido cuidado en sus más mínimos detalles. Incluso existe la poco frecuente posibilidad de seleccionar un idioma diferente al inglés para los escasos textos que aparecen en pantalla. Pero la alegría que supone ver el idioma español en la lista de lenguas disponibles se convierte en desilusión al convertirnos en alucinados testigos de una traducción sencillamente deplorable plagada de faltas de ortografía y expresiones de dudoso sentido.

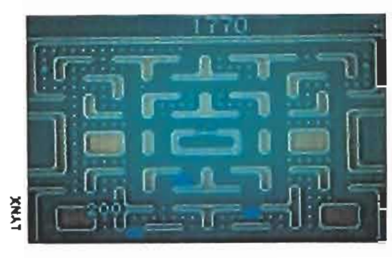
Este aspecto y la lentísima carga del programa son algunos de los puntos negativos de un programa que nos propone una excitante videoaventura de la que tú también puedes ser protagonista. ■

P.J.R.



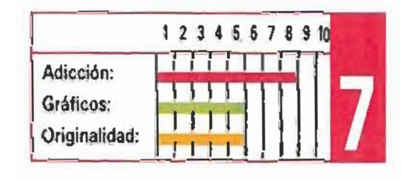
MS. PAC-MAN





Un arcade clásico, pero de los auténticamente inolvidables hace su entrada, pisando fuerte, para el sistema Lynx. «Ms.Pac-Man» es una de las diferentes versiones que sobre el juego original se han hecho en la todavía corta historia del mundo de las "maquinitas".

El programa consiste en dirigir a nuestro amigo "comecocos", esta vez en su versión femenina, por infinidad de laberintos. Comiéndonos los puntitos que hay por el camino y evitando que los fantasmas de colores nos alcancen. La principal virtud que siempre ha tenido este juego es que es adictivo y en Lynx continúa siéndolo. Por lo demás no deja de ser un clásico traspasado a un nuevo aparato, muy bien hecho, eso sí, pero que no llega ni a los talones a otras tarjetas que hemos comentado en esta sección. Así que ya sabéis, sólo para los que queráis poseer un clásico entre los clásicos; los que busquéis algo más no penséis que váis a encontrar algo nuevo en «Ms.Pac-Man», ¡Ah! y además es terriblemente difícil. ■



ROADBLASTERS

Nos situamos en el futuro, el mundo ha llegado a la confrontación nuclear. Sólo han sobrevivido los pertenecientes a una perversa organización criminal, que preparados para la eventualidad, se han hecho con los controles que gobiernan lo poco que queda de civilización. Además, los supervivientes se han visto obligados a vivir en condiciones infrahumanas para mantener a la élite dictatorial.

Y ahí es donde surges tú: has robado una de las más poderosas máquinas de guerra y tienes que atravesar cincuenta niveles de carreteras, plagadas de enemigos, hasta llegar a la base enemiga para eliminar de una vez por todas a los tiranos ¿Podrás hacerlo?

«RoadBlasters» es un furioso arcade repleto de acción, con un scroll como pocos y unos gráficos brillantes que te transportan a un mundo donde lo único importante es sobrevivir cueste lo que cueste. Por el camino te encontrarás automóviles equipados de mortíferas armas, en cada nivel más difíciles de eliminar, minas que pueden destruir tu vehículo, nidos de cañones láser que, situados al borde de la carretera, te disparan en cuanto pasas y un montón más de enemigos. Para defenderte, sólo tu potente coche y un avión que, de vez en cuando, deja caer delante de ti algunas armas que te facilitarán las cosas.





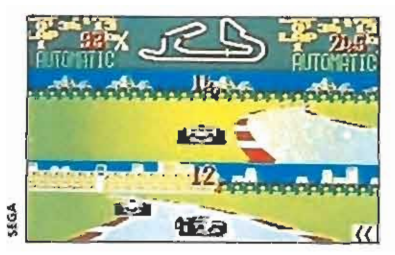

Atravesaremos varios niveles de carreteras plagados de automóviles enemigos.

Un arcade entretenido y bien realizado que no aporta nada nuevo pero que por lo menos se deja jugar. Ojalá pudiéramos decir, por lo menos, eso mismo de todos los juegos. ■

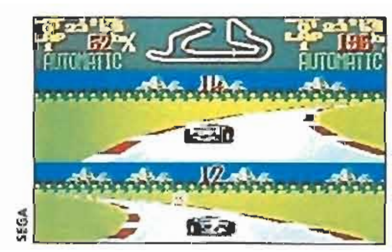
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Adicción:
Gráficos:
Originalidad:
6

Esto no carbura

SUPER MONACO GP



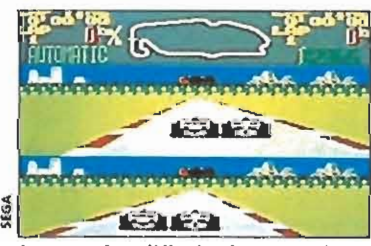
Esta conversión de la recreativa de Sega mantiene la calidad gráfica pero pierde jugabilidad.



En la opción de juego simple tomaremos parte en dieciséis carreras para completar el campeonato.



Lo mejor de «Super Mónaco» es, sin duda, la posibilidad de que dos jugadores compitan entre sí.



La excesiva dificultad se aprecia en que resulta casi imposible tomar las curvas correctamente.

Hay ciertas cosas que uno no puede llegar a comprender fácilmente, y este «Super Monaco GP» es, sin género de dudas, una de ellas ¿Cómo es posible que los programadores del juego hayan puesto tanto cuidado y acierto en lograr algo tan difícil como es trasladar el aspecto y desarrollo de un juego de una máquina recreativa a una consola de 8 bits, y hayan descuidado algo mucho más fácil —pero igualmente fundamental— como es dotarlo de una jugabilidad adecuada?

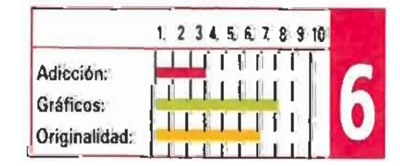
Como veis el asunto escapa a cualquier límite de comprensión, pero lo cierto es que esta conversión de la espectacular máquina de Sega —seguramente muchos de vosotros hayáis tenido ya oportunidad de disfrutarla— falla precisamente en algo fundamental en un buen videojuego. Por decirlo de una manera adecuada a las circunstancias, nos hallamos ante un flamante y espectacular bólido de Fórmula 1 al que el motor no le carbura bien, es decir un bonito envoltorio para un desastre completo.

El juego está enmarcado dentro de los clásicos juegos de coches al estilo de «Pole Position», y como mayor innovación ofrece la posibilidad de que dos jugadores tomen parte simultáneamente en el desarrollo de la carrera. Si no hacemos uso de esta opción podremos tomar parte con nuestro coche en un campeonato mundial disputado a un total de 16 carreras y además de conducir, nos tendremos que preocupar de otros aspectos tales como seleccionar determinadas partes de nuestro bólido como las ruedas o los alerones.

En cuanto a la opción de dos jugadores podemos optar porque ambos tomen parte simultáneamente en el mundial, o bien simplemente porque disputen una carrera entre sí al número de vueltas que elijamos. Ambas opciones son igualmente divertidas y, con mucho, lo mejor que el juego esconde en su interior.

De lo malo que incluye es de lo que vamos a hablar ahora y, como ya os adelantábamos, la mayor crítica que se le puede hacer al juego es su total falta de jugabilidad. Esta viene provocada por algo tan estúpido e incomprensible como es el hecho de que en la mayoría de las curvas hagas lo que hagas —frenes, comiences a trazarla con antelación, gires bruscamente o poco a poco— acabas por salirte de la pista tras realizar un espectacular derrapaje. Al parecer los programadores han olvidado que nosotros no somos pilotos profesionales y que sólo tratamos de pasar un buen rato, algo que con este «Super Monaco Gp» es francamente difícil. Realmente una lástima, ya que por lo demás el juego no está técnicamente nada mal conseguido. ■

J.E.B.



Mens sana in corpore sano

WORLD GAMES

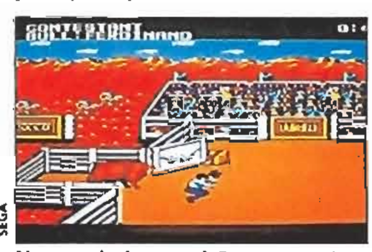
Antes de Barcelona 92 tienes una cita olímpica con tu consola Sega. Aunque hablamos de un juego que hace tiempo despertó pasiones, en el mundo de los ordenadores domésticos, «World Games» está, a partir de ya, disponible en cartucho. Y es tan divertido como lo fueron las primeras versiones, o incluso más.



Superar con un espectacular salto todos los barriles no es una tarea para principiantes.



Además de mantener el equilibrio en el tronco, en esta prueba deberemos tirar a nuestro oponente.



Nos trasladamos al Oeste americano para revivir una apasionante escena, la doma del toro.



La última prueba nos exigirá lanzar un tronco a una distancia considerable para batir a los rivales.

Piensa en cuatro competiciones extrañas y originales y tendrás la base de «World Games», luego le pones unos gráficos y efectos divertidos y ¡hala! a jugar, como dicen en la tele.

Los autores del programa buscaron cuatro países en los que existieran una serie de pruebas, más o menos deportivas, que resultaran entretenidas y encontraron: el salto de barriles, que como se hace con patines suponemos que se celebrará en algún lugar verdaderamente frío, el equilibrismo sobre troncos, seguro que en Canadá y otros países madereros saben mucho sobre eso, la doma de un toro, el típico rodeo que tanto gusta a los americanos, y a algunos que no lo somos, y, por último, el lanzamiento de troncos, prueba originalmente escocesa.

Empezamos bien

«World Games» es un genuino juego de competición en el que pueden participar hasta cuatro jugadores. Cada uno de ellos tendrá, en primer lugar, que elegir una nacionalidad y poner su nombre en el marcador. Ahora es el momento de escoger entre practicar cualquier prueba, o competir en todas, en algunas de ellas o solamente en una.

En el primer evento, machacando nuestro control pad, como en otros tantos juegos deportivos, tendremos que coger el suficiente impulso para saltar por encima de un determinado número de barriles. Luego deberemos mantener el equilibrio sobre un tronco flotando en un río, compitiendo contra otro participante o contra la propia consola. En esta prueba también es posible, si tenemos la suficiente habilidad, tirar a nuestro oponente al agua si movemos el tronco en la dirección contraria en la que él lo está dirigiendo. Doble tarea y doble diversión. El tercer desafío nos traslada a las praderas del Oeste americano donde cabalgaremos un enorme toro hasta conseguir domarle. Y, por último, con una faldita escocesa, para estar a tono, iremos hasta las Highlands intentando arrojar lo más lejos posible un pesado y enorme tronco.

Variado ¿no? Pues esa es la principal cualidad de este cartucho: la diversidad que encierra; además del gancho que tienen siempre los juegos de competición.



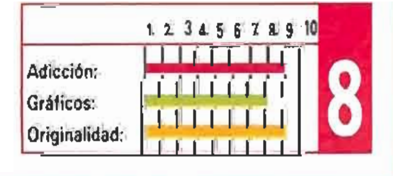
Hasta cuatro jugadores pueden participar en este clásico simulador deportivo.

Los pros y los contras

A su favor «World Games» tiene la originalidad de sus pruebas, sus muy buenos gráficos, y el elevado nivel de adicción que le han impreso sus creadores. En contra, sólo una pega, la enorme dificultad de manejar a los participantes con el control pad, lo que hace necesario, sino imprescindible, un control stick para conseguir buenos resultados en alguna de las pruebas.

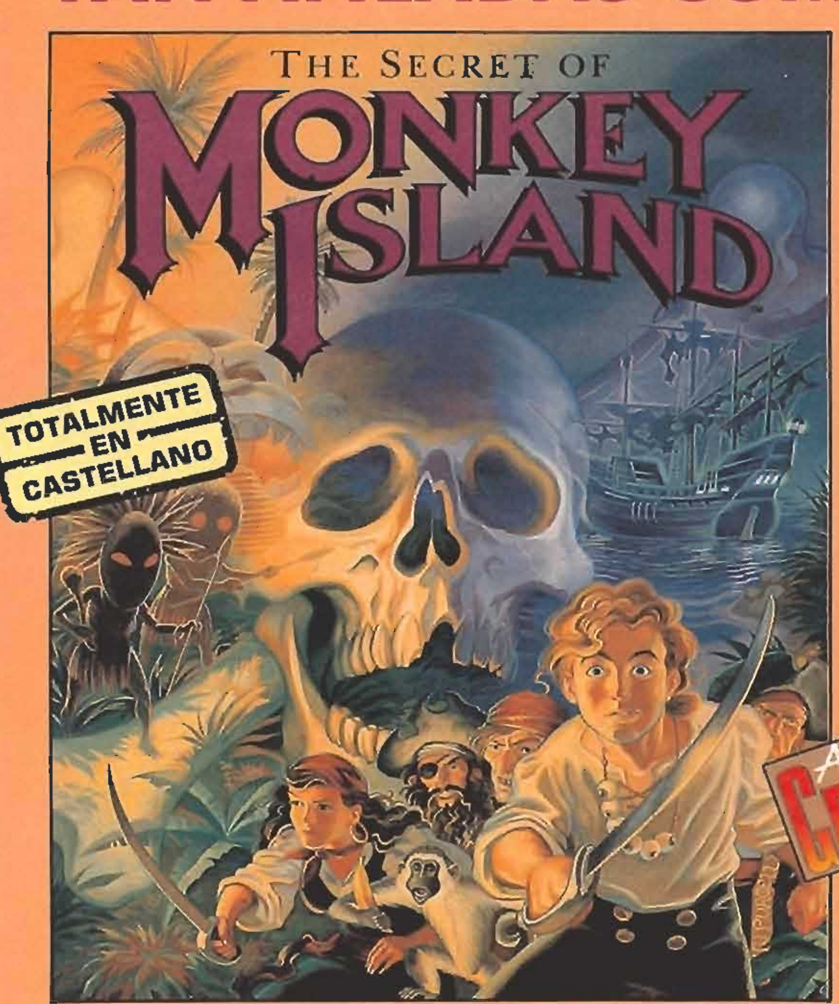
De cualquier modo, y en nuestra modesta opinión, consideramos que los pros de «World Games» superan a los contras. Por lo tanto te recomendamos el uso de este cartucho en los momentos aburridos porque inmediatamente dejarán de serlo. Y si tienes invitados en casa y quieren participar contigo en estos particulares y curiosos deportes pues mejor que mejor porque la diversión, en este caso particular, sigue una progresión geométrica ¿Cómo? ¿qué todavía no has dado eso en el cole?... ■

J.G.V.





ESTOS PIRATAS TIENEN SUS LENGUAS TAN AFILADAS COMO SUS ESPADAS





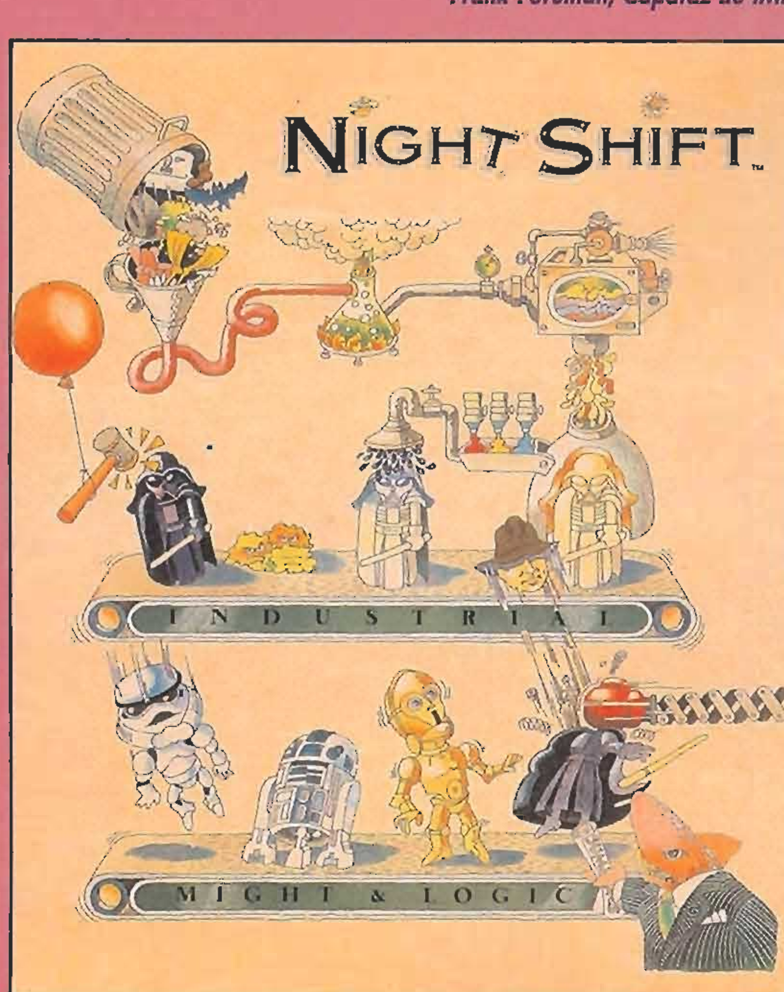


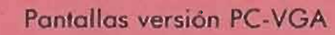
Pantallas versión PC-VGA

Guysbrush quiere llegar a ser el pirata más temido del Caribe y para ello necesita de tu inestimable ayuda como experto bucanero. Prepárate para enfrentarte con borrachos en la taberna, expertos espadachines y piratas fantasmas.
No te preocupes mucho por tu vida. En este juego, sólo puedes morirte de risa.

"DESDE PEQUEÑO SOÑE CON TRABAJAR EN UNA FABRICA DE JUGUETES... ¡PERO NO EN ESTA!"

Frank Foreman, Capataz de IML




Pantallas versión PC-VGA

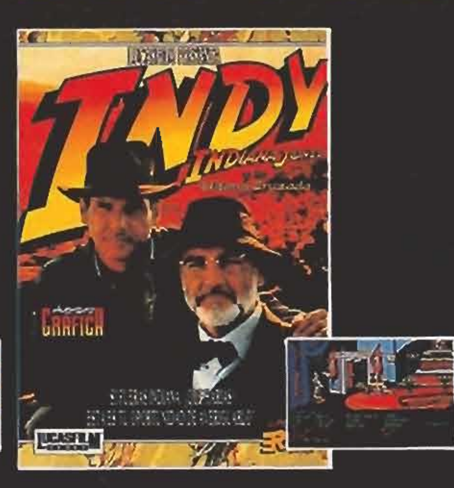


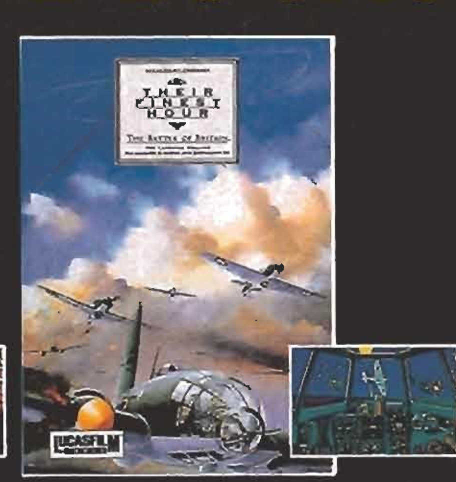


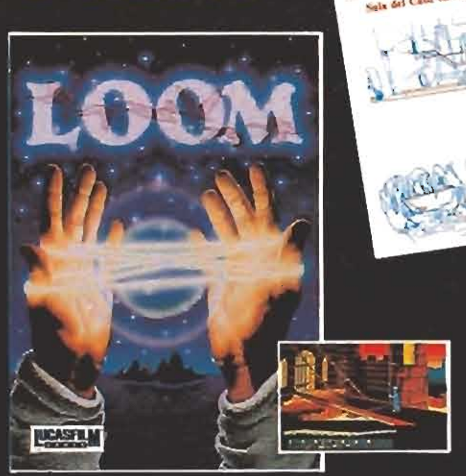
Industrial Might & Logic, una de las más importantes fábricas de juguetes, necesita personal para su turno de noche, y tú te has atrevido a contestar al anuncio que apareció en la prensa. No sabes donde te vas a meter...

OTROS JUEGOS DE LUCAS FILM









Ahora también el Libro de Pistas de Loom, para que puedas descubrir aquello que no viste o aquello en lo que no te fijaste bien, y nunca más te quedes atascado en la guarida del dragón o en el gremio de los forjadores de espadas.



DISTRIBUIDOR
EXCLUSIVO PARA ESPAÑA
ERBE SOFTWARE

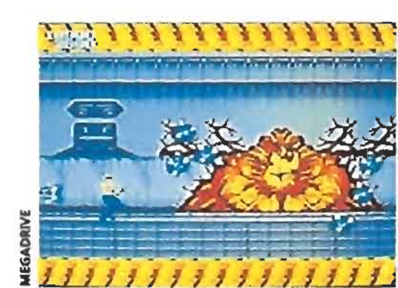
SERRANO, 240
28016 MADRID
TEL. (91) 458 16 58

Héroes del futuro

FORGOTTEN WORLDS



Una vez más los programadores de Sega han optado por lo seguro: el arcade sigue contando con cientos de incondicionales.



El juego consta de tres zonas que presentan, entre otras cosas, como punto en común los guardianes de final de fase.

Continuando con su política de editar antiguos títulos ya aparecidos para el mercado del videojuego, Sega ha realizado una nueva versión de un arcade clásico dentro del género: «Forgotten Worlds».

Estamos en el siglo XXIX en un planeta casi totalmente destruido y habitado por unas extrañas criaturas que han esclavizado a los seres humanos que antes poblaban ese mundo. Sin embargo, en las profundidades de la tierra todavía subsiste un grupo de personas que no han perdido la esperanza. Hace ya muchos años forjaron un plan. Para ello, crearon, mediante ingeniería genética dos gemelos idénticos y según crecían les entrenaron para la hora de la venganza.

Y ese momento ya ha llegado. Tú eres uno de los dos gemelos y si quieres, un amigo, puede correr contigo esta emocionante aventura.

Vuestro primer arma será una simple ametralladora, no demasiado efectiva, es cierto, pero cuando empecéis a disparar podréis ver como los enemigos al desaparecer dejan caer unas monedas azules. Recogedlas sin dudarlo porque os servirán para comprar nuevos artilugios de destrucción en las tiendas que aparecerán en algunos lugares del juego.

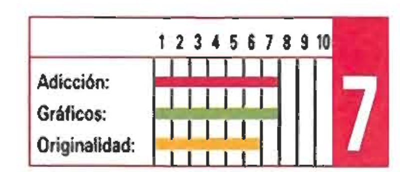
«Forgotten Worlds» es el arcade por excelencia. Tu única misión es disparar hacia todo lo que se mueva. Lo único que tiene de novedoso y original es la posibilidad de utilizar el arma hacia todas las direcciones posibles y que posees una especie de acompañante robotizado que da vueltas a tu alrededor a la vez que tu ametralladora y que no cesa de disparar, ayudando con su fuego a cargarse a los extraños seres que te rodearán.

Con unos gráficos extraordinarios, como sólo se pueden crear en una super-máquina como la Megadrive, el juego se transforma en una auténtica máquina recreativa para tu habitación. Sonido, scroll y adicción acompañan a un sensacional arcade.

La única pega de este «Forgotten Worlds» radica en esa posibilidad de disparo en todas direcciones que ya hemos comentado, porque esto, muchas veces, se convierte más que en una ventaja en un inconveniente, por su elevada dificultad de manejo. Por lo tanto, posiblemente necesites muchas partidas hasta que llegues verdaderamente a controlar a tu personaje. De todos modos, un consejo que te podemos dar, es que en un primer momento te olvides de esta peculiar característica del juego y únicamente te dirijas tu fuego hacia delante, con lo que avanzarás hasta por lo menos la primera tienda y tendrás la oportunidad de comprar nuevas armas .

Lo mires por donde lo mires, y a pesar de ese pequeño problema, «Forgotten Worlds» es un buen programa porque es terriblemente adictivo; que al fin y al cabo es lo que verdaderamente cuenta en un arcade. Da gusto ver cartuchos así de entretenidos; aunque sea un juego antiguo, un buen programa es siempre un buen programa y a la vista está el ejemplo.■

J.G.V.



¡Vaya por Dios!

POPULOUS

Hace un par de años los programadores de Electronic Arts nos sorprendieron con uno de los juegos más originales de todos los tiempos. Con una temática y un tratamiento absolutamente innovador, «Populous» fue proclamado como uno de los mejores productos editados en el mundo del software de entretenimiento.



«Populous» nos plantea un ambicioso reto: convertirnos en un Dios que dirige y controla la Tierra



El elevado número de opciones disponibles amplía considerablemente las posibilidades del juego.



El original argumento y el no menos curioso desarrollo dan forma a un programa novedoso.



La dificultad va creciendo a medida que recorremos los cerca de quinientos niveles que lo componen.

¿Alguno de vosotros ha pensado alguna vez en convertirse en un Dios? Ahora tiene la oportunidad. «Populous» consiste precisamente en eso, en transformarse en una deidad y conquistar un mundo enfrentándose contra las fuerzas del mal. Pero no creáis que es un arcade, al contrario, seguro que no tiene nada que ver con lo que hayáis visto anteriormente.

Las siete plagas

«Populous» es un cartucho para un único jugador que competirá contra el ordenador. En la pantalla podrás ver un mundo diminuto, poblado por pequeños personajes que caminan, construyen, cultivan y, en definitiva, viven tranquilamente. Todos ellos son tus seguidores. Tu misión es ayudarles a aumentar de número, hasta que consigan superar a los adoradores de las fuerzas del mal que están en la otra esquina del mundo, intentando también sobrevivir.

Lo primero que tendrás que hacer es allanar el terreno de tus favoritos para que puedan cultivarlo y así tener más alimento. De esta forma la cifra de habitantes sube y con ella tu energía. Enseguida verás como de construir casas de madera, pasan a utilizar piedras y luego verás como empezarán a levantar castillos. Por supuesto tus enemigos también estarán haciendo lo mismo. Llegará un momento en el que el enfrentamiento será inevitable y entonces podrás hacer que tus criaturas peleen contra sus contrarios y si has conseguido suficiente energía ayudarles lanzando contra los ciudadanos de la otra parte terremotos, inundaciones, volcanes y un montón de desgracias más que irá reduciendo su número. Si lo haces bien, hasta que desaparezcan, llegará el momento en el cual habrás ganado la partida y podrás pasar a un mundo superior donde la tarea no será tan fácil. Claro está que el ordenador que maneja a la otra deidad también puede lanzar cataclismos contra los habitantes de tu lado, ¿qué te creías? ¿qué no iba a defenderse?

Mejor con un ratón

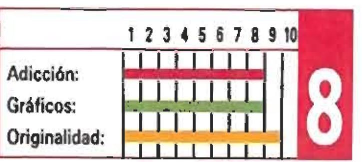
El juego, que en las versiones para ordenador se manejaba con el ratón, se controla con el joypad de la consola con el que "pinchas" en los iconos que aparecen en pantalla. Es una lástima que no podamos conectar un ratón a la consola porque el programa ganaría en rapidez.

El número de opciones con las que cuentas en el juego es extraordinariamente elevado, y así, puedes dirigir a tus ciudadanos a la guerra, u ordenarles edificar, o quedarse en un castillo y defenderlo, dirigirles hacia un lugar para que pueblen esa zona y un sinfín de cosas más.

«Populous» es una diversión diferente, a la que hay que coger el gustillo, pero de las que una vez has llegado a entender es difícil desengancharse. De todas formas, seguramente no guste a los fanáticos de los arcades porque el juego tiene una gran parte de estrategia y para llegar a vencer a tu enemigo vas a necesitar tomar muchas decisiones y muy rápido. De cualquier modo el nivel de dificultad ha sido medido cuidadosamente y «Populous» empieza siendo muy fácil para complicarse progresivamente. Hay cerca de quinientos niveles que transcurren en diferentes mundos, según vas siendo un Dios más y más hábil.

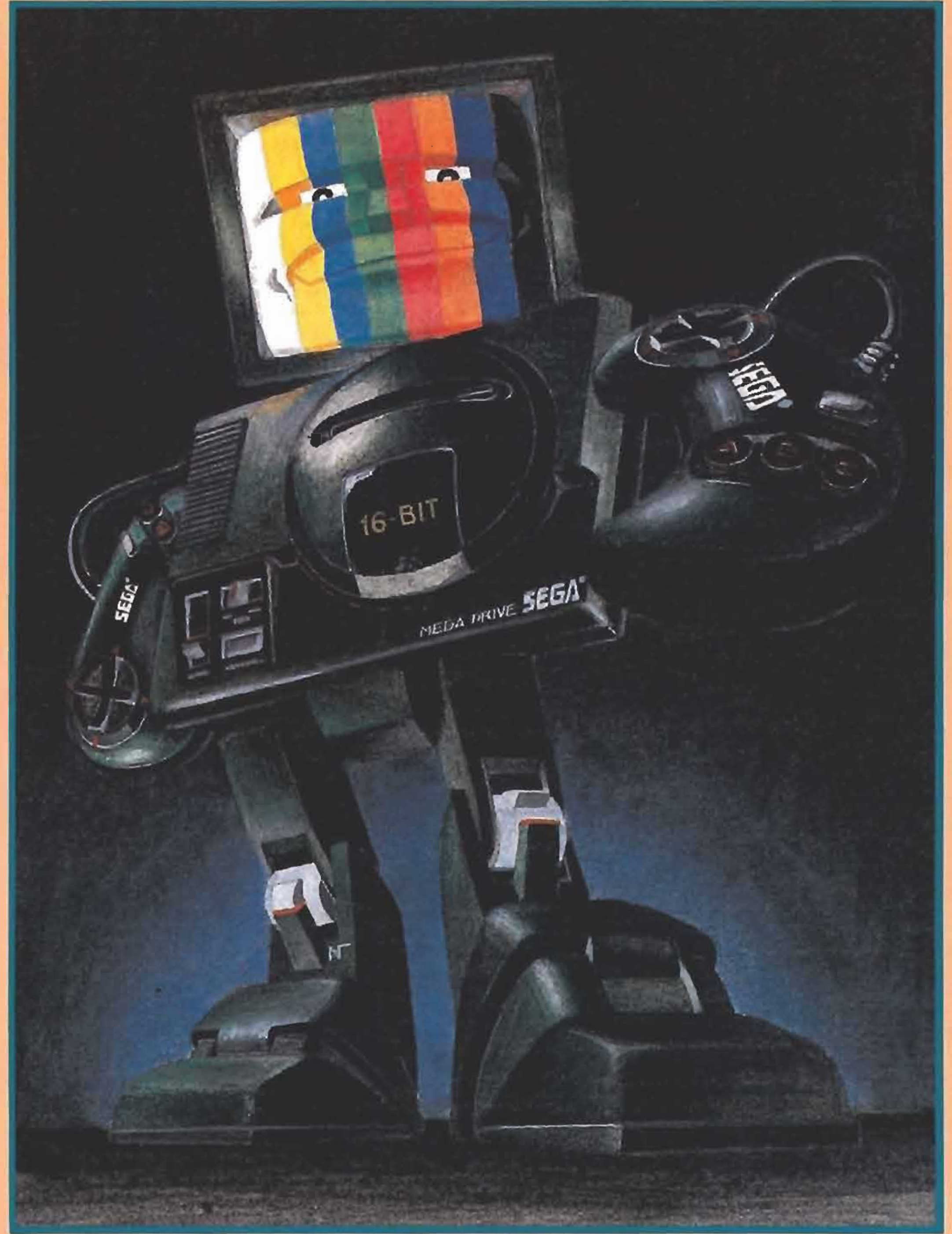
Bienvenida sea la originalidad de un desafío distinto y novedoso que los poseedores de los Atari, Amiga y Pc ya han disfrutado y que ahora viene rompiendo moldes para tu Megadrive. Un super juego, adictivo, divertido, interesante y con el que disfrutará el usuario cansado de tanto y tanto arcade. «Populous» es lo que estábamos esperando para demostrarle a todo el mundo que las consolas sirven para algo más que para masacrar marcianitos ¿Para cuándo una segunda parte? ■

J.G.V.

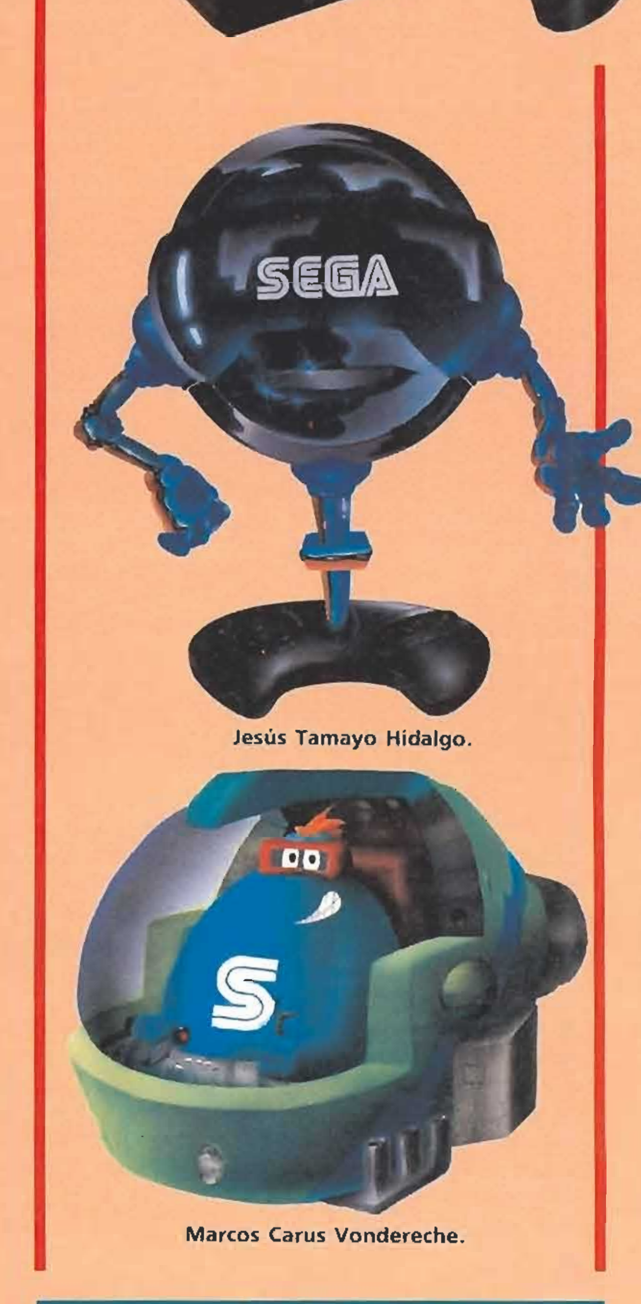


SEGA *ya tiene mascota!!*

Normalmente, nos lo ponéis muy difícil, pero, esta vez, hemos de reconocer que escoger entre las miles de cartas recibidas sólo treinta, ha sido una tarea de locos. De veras, no os lo podéis imaginar. Ha habido dibujos para todos los gustos, desde la mascota vacilona y simpática a la mascota de diseño perfectamente elaborada, pero todos ellos de una calidad increíble. Tras pasar muchas horas seleccionando dibujos, el jurado consiguió, por fin, ponerse de acuerdo y salieron los ganadores. Queremos aprovechar la ocasión para agradeceros vuestro interés y sentimos que no haya premios para todos. ¡Enhorabuena a los ganadores y más suerte la próxima vez para los demás!



Alfonso Abad. Primer puesto.



Jesús Tamayo Hidalgo.

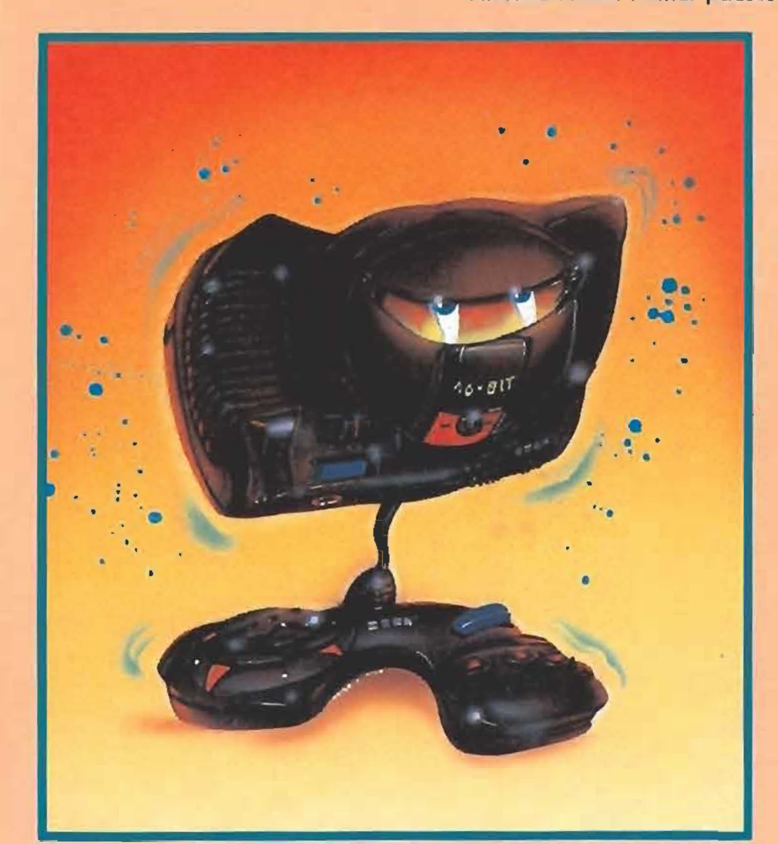
Marcos Carus Vondereche.

RELACIÓN DE GANADORES

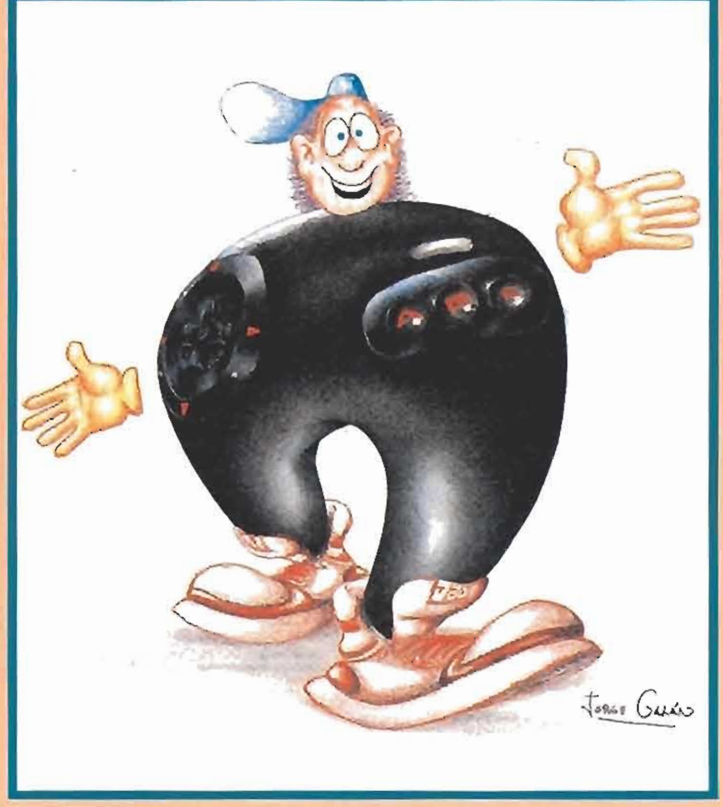
1. ALFONSO ABAD LERA	VALLADOLID
2. JOSE LUIS VILA BAILON	BARCELONA
3. JORGE GALAN DE AGUEDA	MADRID

FINALISTAS

ELOY J. MORALES RAMIRO	MADRID
MARCOS CARUS VONDERECHE	MADRID
DANIEL HERVAS SARCIAT	BARCELONA
JESUS TAMAYO HIDALGO	ALICANTE
ELIAS M. SANCHEZ LOPEZ	BARCELONA
ALEXIS SAMPEDRO FROMONT	MADRID
VEGA M. CABEZUELO SANCHEZ	MADRID
SERGIO LARA ALBARRAN	BARCELONA
FERNANDO FRANCO MOVILLA	ORENSE
ANTONIO GARCIA GOMEZ	BARCELONA
JUAN C. MARTINEZ RODRIGUEZ	VALLADOLID
DANIEL PIULATS VILA	BARCELONA
JESUS SANCHEZ MARCOS	MADRID
FRANCISCO J. MENDOZA	GRANADA
ENRIQUE BENITEZ FERNANDEZ	GRANADA
CARLOS F. PENA COBIAN	MADRID
CESAR PERCHA LLUQUET	VALENCIA
JAVIER GOMEZ SANCHEZ	CANTABRIA
FRANCISCO J. VELASCO MORALES	MADRID
JESUS PEDROSA VIDAL	PONTEVEDRA
ELIAS M. SANCHEZ LOPEZ	BARCELONA
JAVIER ILARREGUI ELIZALDE	PAMPLONA
ANTONIO J. TORRES VERA	CARTAGENA
JORGE SANCHEZ MAGDALENO	MADRID
RAMON LOPEZ GARCIA	VALENCIA
RAUL YUSTA RUIZ	MADRID
SERGIO VALVERDE CASTILLO	BARCELONA



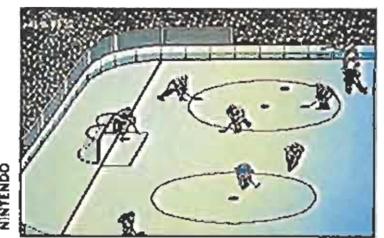
José Luis Vila. Segundo clasificado.



Jorge Galán de Agueda. Tercer clasificado.

Hielo al rojo vivo

BLADES OF STEEL


La simulación respeta íntegramente las normas y desarrollo habitual en un partido de hockey.


Entre las múltiples opciones disponibles, una de las más interesantes es la de dos jugadores simultáneos.

En algunas ocasiones en el mundo del videojuego, al igual que ocurre con los automóviles o los electrodomésticos, la presencia de una determinada marca es, en principio, garantía de calidad.

Por ello lo primero que hay que resaltar acerca de este «Blades of steel» que nos ocupa es que llega a vuestra consola Nintendo de la mano de una de las compañías con más prestigio y solera en este mundillo, Konami.

El juego no es otra cosa que un simulador deportivo dedicado en esta ocasión a reproducir en nuestra pantalla el desarrollo de un partido de hockey sobre hielo, deporte acerca del cual mucho nos tememos que todo lo que sepáis es lo que habéis visto por la televisión: es decir, casi siempre imágenes de las tremebundas peleas en las que se enfrascan los practicantes de esta especialidad.

Bueno, pues de eso también va a haber en el juego, porque Konami no ha olvidado introducirlo en el programa, pero por encima de todo lo que os váis a encontrar es una fiel traslación de lo que suele acontecer en un encuentro de hockey sobre hielo. Cada uno de los equipos está compuesto por seis jugadores (cinco de campo más el portero), y nuestro objetivo no es otro que por medio de nuestro "stick" tratar de introducir el disco en la portería de nuestro rival. A través de nuestros mandos podemos realizar todo tipo de selecciones, el número de jugadores, nivel de dificultad o nombres de los equipos, y una vez sobre la pista controlar a nuestros jugadores para que patinen en diferentes direcciones, pasen el disco a otro compañero o realicen un tiro a puerta. La forma elegida para indicarnos qué jugador controlamos de los seis ha sido mostrárnoslo parpadeante, lo cual aunque algo molesto también es muy efectivo.

El programa resulta bastante sencillo de comprender y manejar, y tras algunas partidas, cuando ya adquirimos cierta habilidad en nuestro juego, la cosa comienza a ponerse realmente interesante y divertida (sobre todo si hacemos uso de la opción de juego simultáneo para dos personas). Si a esto le añadimos una muy cuidada realización técnica, —Konami ha estado a su mejor nivel—, lo que resulta no es otra cosa que un atractivo y adictivo simulador deportivo que no podemos dejar de recomendaros. ■

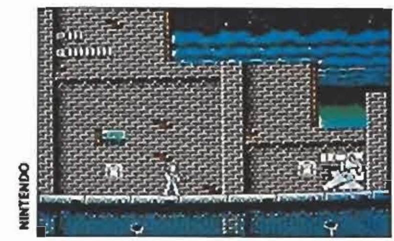
J.E.B.

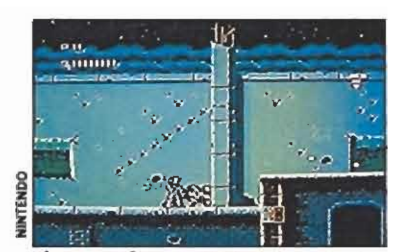
	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Adicción:		7
Gráficos:		
Originalidad:		

El dulce sabor de la venganza

JOURNEY TO SILIUS


Un enorme mapeado dividido en seis fases es el escenario donde transcurre este trepidante arcade.


Para no perder las buenas costumbres encontraremos también enemigos de final de nivel.


El punto fuerte del juego es su indiscutible carga adictiva provocada por la medida dificultad.

Cuando veas por primera vez «Journey to Silius» seguro que te llevas las manos a la cabeza y exclamas: ¡Otro arcade! Al menos, eso es lo que pensamos nosotros, pero no te preocupes porque este «Viaje a Silius» es un buen programa. De lo mejorcito que hay para Nintendo.

Estamos en un futuro no demasiado lejano, la población de la Tierra ha aumentado tanto que se ha hecho necesario crear colonias en el espacio exterior. En una de las más alejadas las cosas se están poniendo peligrosas porque un grupo terrorista, —todavía no se ha podido erradicar esa plaga—, está haciendo chantaje al director de las instalaciones.

Jay McCray, el protagonista de nuestra historia, estaba de viaje cuando escuchó por la radio la noticia de que una explosión nuclear había destruido la colonia que era su hogar. Al final el terror había vencido. Llorando de rabia Jay juró que los asesinos de su familia no dormirían nunca más tranquilos...

El sistema Silius

No era muy difícil imaginarse que los culpables estaban en Silius, un sistema solar, parecido al terrestre que, antes del establecimiento de la colonia era el principal proveedor de materias primas para el Gobierno Estelar. Para recuperar el mercado perdido habían destruido un planeta entero. Los puños de Jay se crispaban sobre el acero de su láser mientras descendía en su nave sobre el cuartel general de los asesinos. La aventura está a punto de comenzar... ¿Te atreves a continuar?

En «Journey to Silius» tendremos que enfrentarnos con todo tipo de enemigos repartidos por un enorme mapeado dividido en seis fases diferentes. Cada una de ellas transcurre en un decorado distinto, como suele ser habitual en este tipo de juegos. Un mundo desértico, otro subterráneo y un último metálico, son los escenarios en los que se desarrolla la venganza de nuestro héroe. Su única ocupación será intentar avanzar hacia la derecha disparando a todo lo que se mueva hasta conseguir llegar al final. También podrá recoger armas y energía.

Por supuesto, entre un nivel y otro siempre encontraremos un enorme guardián que nos complicará las cosas, así que vete calentando motores por el camino porque los enemigos del principio no son nada comparados con lo que te espera según progreses en la aventura.

Buena realización

Nintendo ha jugado en este cartucho una de sus mejores bazas. Aunque ni el argumento ni el desarrollo del programa sean nada del otro mundo, su realización técnica es de lo mejorcito que hemos visto en esta consola. Quizás la razón esté en la dura competencia que se están haciendo Sega y Nintendo. De todas formas, sea cual sea el motivo, bienvenidos sean juegos como este «Journey to Silius», un arcade sin demasiadas complicaciones pero con un altísimo nivel de calidad, adictivo y entretenido. Un acierto de Nintendo para estos primeros meses del noventa y uno. ■

J.G.V.

	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Adicción:		8
Gráficos:		
Originalidad:		

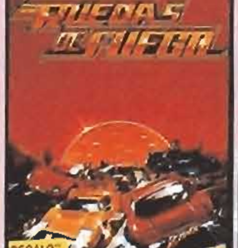


JUEGOS POR UN TUBO
PRECIOS ASEQUIBLES
ECHA CUENTAS Y PIDETELOS.



PAK PLATINUM
CINTA SPECTRUM..1.550
CINTA AMSTRAD...1.550
CINTA COMMODORE.1.550
DISCO SPECTRUM..2.250
DISCO AMSTRAD...2.250

STRIDER
GHOULS AND GHOSTS
BLACK TIGER
FORGOTTEN WORLDS
LED STORM



PAK RUEDAS DE FUEGO
CINTA SPECTRUM..1.750
CINTA AMSTRAD...1.750
CINTA COMMODORE.1.750
DISCO SPECTRUM..2.950
DISCO AMSTRAD...2.950

KICK OFF
PRO TENNIS TOUR
STUNT CAR RACER
RICK DANGEROUS



PAK A TODA MAQUINA 2
CINTA SPECTRUM..1.750
CINTA AMSTRAD...1.750
CINTA COMMODORE.1.750
DISCO SPECTRUM..2.950
DISCO AMSTRAD...2.950

CHASE H.Q.
GALAXI FORCE
ALTERED BEAST
OPERAT. THUDERBOLT



PAK CHALLENGERS
CINTA SPECTRUM..1.500
CINTA AMSTRAD...1.500
CINTA COMMODORE.1.500
DISCO SPECTRUM..2.500
DISCO AMSTRAD...2.500
ATARI o AMIGA...3.900
PC..............3.900

KICK OFF
PRO TENNIS TOUR
STUNT CAR RACER
RICK DANGEROUS



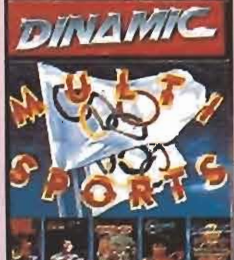
PAK DE CINE
CINTA SPECTRUM..1.750
CINTA AMSTRAD...1.750
CINTA COMMODORE.1.750
DISCO SPECTRUM..2.950
DISCO AMSTRAD...2.950

BATMAN THE MOVIE
GHOSTBUSTERS 2
INDIANA JONES
ROBOCOP



PAK ORO DEL COMIC...
CINTA SPECTRUM..1.500
CINTA AMSTRAD...1.500
CINTA MSX.......1.500
DISCO SPECTRUM..2.500
DISCO AMSTRAD...2.500
DISCO MSX.......2.500
PC..............3.900

FREDDY HARDEST 2
MORTADELO 2
COSMIC SHERIFF
JABATO
COZUMEL
CAPITAN TRUENO



PAK MULTISPORTS
CINTA SPECTRUM..1.500
CINTA AMSTRAD...1.500
CINTA MSX.......1.500
DISCO SPECTRUM..2.500
DISCO AMSTRAD...2.500
DISCO MSX.......2.500
PC..............3.900

FUTBOL: MICHEL
MOTOS: ASPAR
BASKET MASTER
KUNG FU
SIMULADOR DE TENIS



PAK FULL BLAST
ATARI ST........3.900
AMIGA...........3.900
PC..............3.900

CARRIER COMMAND
P 47
RICK DANGEROUS
FERRARI FORMULA 1



LA MEJOR FORMA DE PEDIR JUEGOS POR CORREO

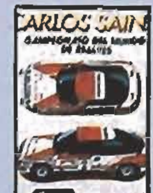
LLAMA AHORA AL (91) 304 09 47 Y RECIBIRAS EN TU CASA TUS JUEGOS PREFERIDOS.

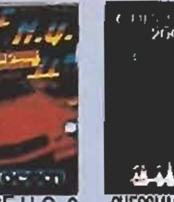
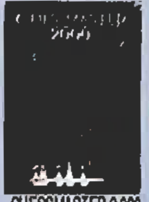
CON LA GARANTIA DE TELEJUEGOS. LA UNICA EMPRESA DEDICADA EXCLUSIVAMENTE A LA VENTA DE JUEGOS DE ORDENADOR POR CORREO.

LAS MEJORES NOVEDADES. LOS MAYORES EXITOS







PANZA KICK BOXING
CINTA AMSTRAD......1.200
DISCO AMSTRAD......2.250
ATARI ST...........2.500
AMIGA..............2.500
PC.................2.500

BATMAN
CINTA SPECTRUM.....1.200
CINTA AMSTRAD......1.200
CINTA COMMODORE.1.200
CINTA MSX..........1.200
DISCO SPECTRUM.....1.900
DISCO AMSTRAD......1.900
ATARI ST o AMIGA...2.250
PC.................2.250

ASOMBROSO SPIDERMAN
CINTA SPECTRUM.....1.200
CINTA AMSTRAD......1.200
CINTA COMMODORE.1.200
DISCO SPECTRUM.....2.250
DISCO AMSTRAD......2.250
ATARI ST...........2.500
AMIGA..............2.500
PC.................2.500

GOLDEN AXE
CINTA SPECTRUM.....1.200
CINTA AMSTRAD......1.200
CINTA COMMODORE.1.200
DISCO SPECTRUM.....2.250
DISCO AMSTRAD......2.250
ATARI ST...........2.250
AMIGA..............2.250

TEST DRIVE 3
PC.................2.500

CARLOS SAINZ
CINTA SPECTRUM.....1.295
CINTA AMSTRAD......1.295
CINTA MSX..........1.295
DISCO SPECTRUM.....2.250
DISCO AMSTRAD......2.250
PC.................2.850

CHASE H.Q. 2
CINTA SPECTRUM.....1.200
CINTA MSX..........1.200
DISCO SPECTRUM.....2.250
ATARI ST...........2.250
AMIGA..............2.250

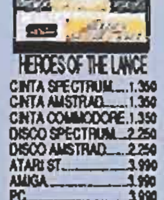
CHESSMASTER 2000
CINTA SPECTRUM.....1.200
CINTA AMSTRAD......1.200
CINTA COMMODORE.1.200
CINTA MSX..........1.200
DISCO SPECTRUM.....1.950
DISCO AMSTRAD......1.950
PC.................2.500

DAYS OF THUNDER
CINTA SPECTRUM.....1.200
CINTA AMSTRAD......1.200
DISCO SPECTRUM.....1.950
DISCO AMSTRAD......1.950
ATARI ST...........2.500
AMIGA..............2.500
PC.................2.500

DESAFIO TOTAL
CINTA SPECTRUM.....1.350
CINTA AMSTRAD......1.350
CINTA COMMODORE.1.350
DISCO SPECTRUM.....2.250
DISCO AMSTRAD......2.250
ATARI ST...........2.850
AMIGA..............2.850






DICK TRACY
CINTA SPECTRUM.....1.295
CINTA COMMODORE.1.295
ATARI ST...........2.595
AMIGA..............2.595
PC.................2.595

ESWAT
CINTA SPECTRUM.....1.200
CINTA AMSTRAD......1.200
CINTA COMMODORE.1.200
DISCO SPECTRUM.....2.250
DISCO AMSTRAD......2.250
ATARI ST...........2.250
AMIGA..............2.250

GOLDEN BASQUET
CINTA SPECTRUM.....1.200
CINTA AMSTRAD......1.200
CINTA MSX..........1.200
DISCO SPECTRUM.....2.250
DISCO AMSTRAD......2.250
PC.................2.850

GRAND PRIX C.
CINTA SPECTRUM.....1.200
CINTA AMSTRAD......1.200
DISCO SPECTRUM.....1.950
DISCO AMSTRAD......1.950
AMIGA..............2.500
PC.................2.500

GREMLINS 2
CINTA SPECTRUM.....1.200
CINTA AMSTRAD......1.200
CINTA MSX..........1.200
DISCO SPECTRUM.....2.250
DISCO AMSTRAD......2.250
ATARI ST...........2.250
AMIGA..............2.250
PC.................2.250

HEROES OF THE LANCE
CINTA SPECTRUM.....1.350
CINTA AMSTRAD......1.350
CINTA COMMODORE.1.350
DISCO SPECTRUM.....2.250
DISCO AMSTRAD......2.250
ATARI ST...........3.990
AMIGA..............3.990
PC.................3.990

INDIANA AV.GRAFICA
ATARI ST...........5.490
AMIGA..............5.490
PC.................5.490

JAI ALAI
CINTA SPECTRUM.....1.200
CINTA AMSTRAD......1.200
CINTA MSX..........1.200
DISCO SPECTRUM.....2.250
DISCO AMSTRAD......2.250
PC.................2.850

KARATEKA
CINTA SPECTRUM.....1.200
CINTA AMSTRAD......1.200
CINTA MSX..........1.200
DISCO SPECTRUM.....1.950
DISCO AMSTRAD......1.950
PC.................2.500

KICK OFF 2
CINTA SPECTRUM.....1.200
CINTA AMSTRAD......1.200
CINTA COMMODORE.1.200
DISCO SPECTRUM.....2.250
DISCO AMSTRAD......2.250
ATARI ST...........3.495
AMIGA..............3.495








LINE OF FIRE
CINTA SPECTRUM.....1.200
CINTA AMSTRAD......1.200
CINTA COMMODORE.1.200
DISCO SPECTRUM.....2.250
DISCO AMSTRAD......2.250
ATARI ST...........2.250
AMIGA..............2.250

LOOM
ATARI ST...........3.990
AMIGA..............3.990
PC.................3.990

LORNA
CINTA SPECTRUM.....1.200
CINTA AMSTRAD......1.200
CINTA MSX..........1.200
DISCO SPECTRUM.....2.250
DISCO AMSTRAD......2.250
ATARI ST...........3.990
AMIGA..............3.990
PC.................3.990

LOTUS
CINTA SPECTRUM.....1.200
CINTA AMSTRAD......1.200
CINTA COMMODORE.1.200
DISCO SPECTRUM.....2.250
DISCO AMSTRAD......2.250
ATARI ST...........2.250
AMIGA..............2.250
PC.................2.250

MANIAC MANSION
ATARI ST...........3.990
AMIGA..............3.990
PC.................3.990

MIDNIGHT RESISTENCE
CINTA SPECTRUM.....975
CINTA AMSTRAD......975
DISCO SPECTRUM.....2.250
DISCO AMSTRAD......2.250
ATARI ST...........2.250
AMIGA..............2.250

HARD DRIVIN 2
CINTA SPECTRUM.....1.200
CINTA AMSTRAD......1.200
CINTA COMMODORE.1.200
DISCO SPECTRUM.....2.250
DISCO AMSTRAD......2.250
ATARI ST...........2.250
AMIGA..............2.250

MUNDIALES DE OPERA
CINTA SPECTRUM.....1.200
CINTA AMSTRAD......1.200
CINTA MSX..........1.200
DISCO SPECTRUM.....2.250
DISCO AMSTRAD......2.250
PC.................2.850

NARC
CINTA SPECTRUM.....1.200
CINTA AMSTRAD......1.200
CINTA COMMODORE.1.200
DISCO SPECTRUM.....2.250
DISCO AMSTRAD......2.250
ATARI ST...........2.250
AMIGA..............2.250

NARCOPOLICE
CINTA SPECTRUM.....1.200
CINTA AMSTRAD......1.200
CINTA MSX..........1.200
DISCO SPECTRUM.....1.950
DISCO AMSTRAD......1.950
DISCO MSX..........1.950
AMIGA..............2.500
PC.................2.500











GUNBOAT
CINTA SPECTRUM.....1.200
CINTA COMMODORE.1.200
DISCO AMSTRAD......1.950
ATARI ST...........2.500
AMIGA..............2.500
PC.................2.500

MONACO G.P.
CINTA SPECTRUM.....1.200
CINTA AMSTRAD......1.200
CINTA COMMODORE.1.200
DISCO SPECTRUM.....2.250
DISCO AMSTRAD......2.250
ATARI ST...........2.250
AMIGA..............2.250

PANG
CINTA SPECTRUM.....1.200
DISCO SPECTRUM.....2.250
ATARI ST...........2.250
AMIGA..............2.250

POLI DIAZ
CINTA SPECTRUM.....1.200
CINTA AMSTRAD......1.200
CINTA MSX..........1.200
DISCO SPECTRUM.....2.250
DISCO AMSTRAD......2.250
PC.................2.850

PUZZNIC
CINTA SPECTRUM.....1.200
CINTA AMSTRAD......1.200
CINTA COMMODORE.1.200
DISCO SPECTRUM.....2.250
DISCO AMSTRAD......2.250
ATARI ST...........2.250
AMIGA..............2.250

RAZAS DE NOCHE
CINTA SPECTRUM.....1.200
CINTA AMSTRAD......1.200
CINTA COMMODORE.1.200
DISCO SPECTRUM.....2.250
DISCO AMSTRAD......2.250
ATARI ST...........2.850
AMIGA..............2.850
PC.................2.850

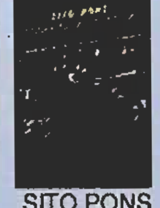
REGRESO AL FUTURO 2
CINTA SPECTRUM.....1.200
CINTA AMSTRAD......1.200
CINTA COMMODORE.1.200
DISCO SPECTRUM.....2.250
DISCO AMSTRAD......2.250
ATARI ST...........2.250
AMIGA..............2.250
PC.................2.250

RESCATE EN EL GOLFO
CINTA SPECTRUM.....1.200
CINTA AMSTRAD......1.200
CINTA MSX..........1.200
DISCO SPECTRUM.....2.250
DISCO AMSTRAD......2.250
PC.................2.850

ROBOCOP 2
CINTA SPECTRUM.....1.350
DISCO SPECTRUM.....2.250
ATARI ST...........2.250
AMIGA..............2.250

SAINT DRAGON
CINTA SPECTRUM.....1.300
CINTA AMSTRAD......1.300
CINTA COMMODORE.1.300
CINTA MSX..........1.300
DISCO SPECTRUM.....2.250
DISCO AMSTRAD......2.250
ATARI ST...........2.500
AMIGA..............2.500












SHADOW OF BEAST
CINTA SPECTRUM.....1.200
CINTA AMSTRAD......1.200
DISCO SPECTRUM.....2.250
DISCO AMSTRAD......2.250
ATARI ST...........2.250
AMIGA..............2.250

SHADOW WARRIOR
CINTA SPECTRUM.....975
CINTA AMSTRAD......975
CINTA COMMODORE...975
DISCO SPECTRUM.....1.900
DISCO AMSTRAD......1.900
ATARI ST...........2.250
AMIGA..............2.250

SITO PONS
CINTA SPECTRUM.....1.295
CINTA AMSTRAD......1.295
CINTA MSX..........1.295
DISCO SPECTRUM.....2.250
DISCO AMSTRAD......2.250
PC.................2.850

SLY SPY
CINTA SPECTRUM.....975
CINTA AMSTRAD......975
CINTA COMMODORE...975
DISCO SPECTRUM.....1.900
DISCO AMSTRAD......1.900
ATARI ST...........2.250
AMIGA..............2.250

STRIDER 2
CINTA SPECTRUM.....1.200
CINTA AMSTRAD......1.200
CINTA COMMODORE.1.200
DISCO SPECTRUM.....2.250
DISCO AMSTRAD......2.250
ATARI ST...........2.250
AMIGA..............2.250

NIGHTSHIFT
CINTA SPECTRUM.....1.350
CINTA AMSTRAD......1.350
CINTA COMMODORE.1.350
DISCO SPECTRUM.....2.250
DISCO AMSTRAD......2.250
ATARI ST...........3.990
AMIGA..............3.990
PC.................3.990

TORTUGAS NINJA
CINTA SPECTRUM.....1.350
CINTA AMSTRAD......1.350
CINTA COMMODORE.1.350
CINTA MSX..........1.350
DISCO SPECTRUM.....2.250
DISCO AMSTRAD......2.250
ATARI ST o AMIGA...2.850
PC.................2.850

TWIN WORLD
CINTA SPECTRUM.....1.300
CINTA AMSTRAD......1.300
CINTA COMMODORE.1.300
DISCO SPECTRUM.....2.250
DISCO AMSTRAD......2.250

U.N.SQUADRON
CINTA SPECTRUM.....1.200
CINTA AMSTRAD......1.200
CINTA COMMODORE.1.200
DISCO SPECTRUM.....2.250
DISCO AMSTRAD......2.250
ATARI ST...........2.250
AMIGA..............2.250

WINGS OF FURY
CINTA SPECTRUM.....1.300
CINTA AMSTRAD......1.300
CINTA MSX..........1.300
DISCO SPECTRUM.....2.250
DISCO AMSTRAD......2.250
ATARI ST...........2.500
AMIGA..............2.500
PC.................2.500

SI YA TE ,HAS DECIDIDO , RELLENA Y ENVIA ESTE CUPON A:

TELEJUEGOS
AP. DE CORREOS 23.132
MADRID

Forma de pago: contrarreembolso(pagando al recibir el paquete). NO MANDE DINERO POR ADELANTADO.

NOMBRE ______
APELLIDOS ______
DOMICILIO ______
POBLACION ______
PROVINCIA ______ CODIGO POSTAL ______
TELEFONO ______
NUMERO DE TELECLIENTE ______ si aun no eres TELECLIENTE poner NUEVO

MODELO DE ORDENADOR
- ☐ CINTA SPECTRUM
- ☐ CINTA AMSTRAD
- ☐ CINTA COMMODORE
- ☐ CINTA MSX
- ☐ DISCO SPECTRUM+3
- ☐ DISCO AMSTRAD
- ☐ DISCO MSX
- ☐ ATARI ST
- ☐ AMIGA
- ☐ PC DE 5.25 "
- ☐ PC DE 3.5 "

MARCAR el modelo de ordenador para el que se quieren recibir los juegos, y el sistema (cinta o disco)

TITULOS	PRECIO
GASTOS DE ENVIO	250
TOTAL	

En este número

—Lo nuevo: Dick Tracy, Welltris, Chase HQ II, Night Hunter, Lotus Sprit, Rick Dangerous II, Chips Challenge, Twin World.

—Dos fantásticos mapas: Dick Tracy y Monty Phyton's.

Relación de los ganadores del V Concurso de Diseño Gráfico.



—Utilidades Reproductor-grabador musical.

—Plus 3 copiador cinta-cinta para 128 K.

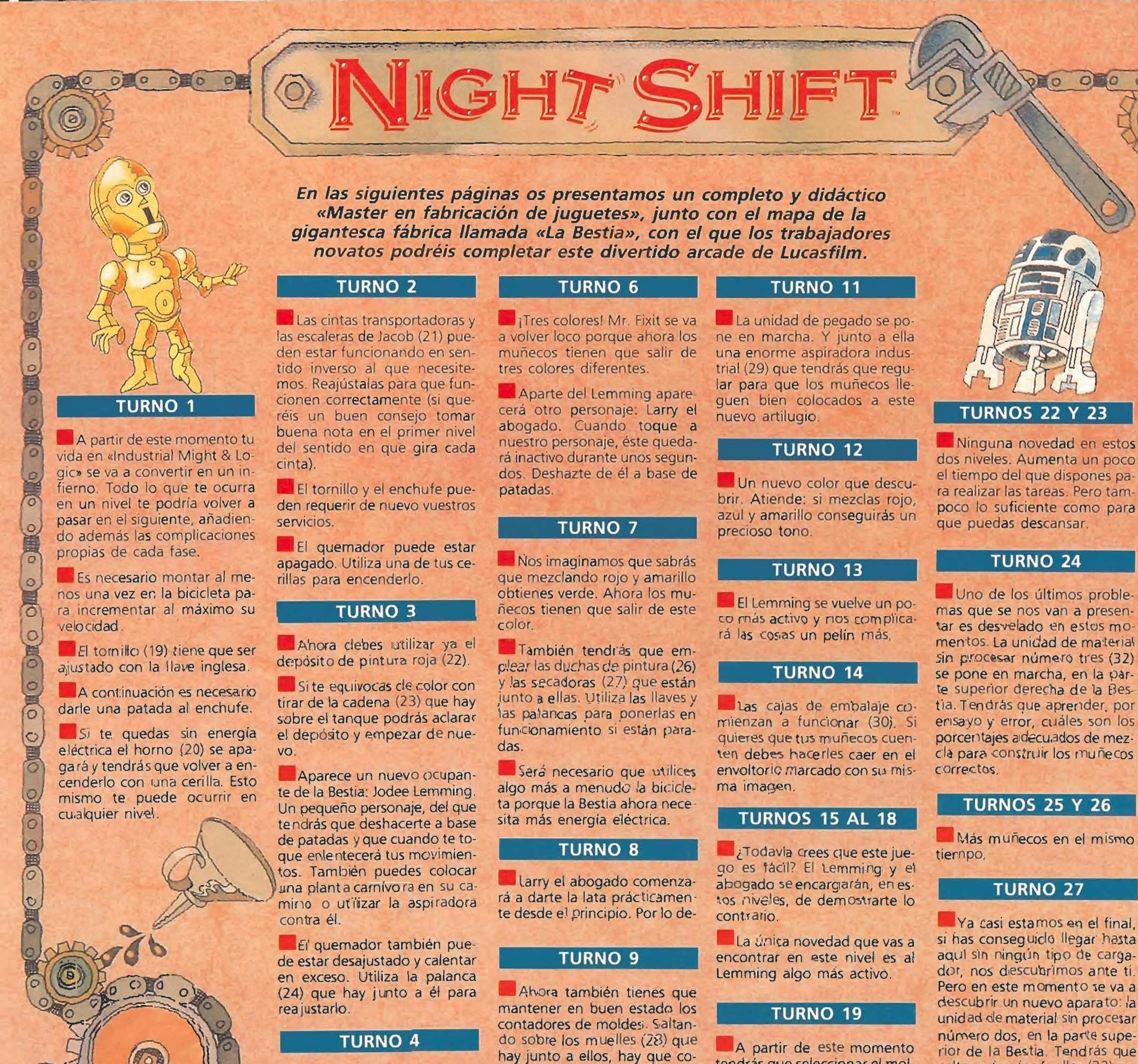
—Entrevista con Roger Swindells, director de ventas en Europa de U.S. Gold.

—Y como todos los años te pedimos que participes en la elección de los **«Mejores Programas del año 90».**

Demo jugable de CHIPS CHALLENGE de U.S. GOLD

Y 3 juegos completos para tu colección:

Nemesis de Imagine-Konami, Test-Drive II de Accolade y Humphrey de Zigurat.



En las siguientes páginas os presentamos un completo y didáctico «Master en fabricación de juguetes», junto con el mapa de la gigantesca fábrica llamada «La Bestia», con el que los trabajadores novatos podréis completar este divertido arcade de Lucasfilm.

TURNO 1

A partir de este momento tu vida en «Industrial Might & Logic» se va a convertir en un infierno. Todo lo que te ocurra en un nivel te podría volver a pasar en el siguiente, añadiendo además las complicaciones propias de cada fase.

Es necesario montar al menos una vez en la bicicleta para incrementar al máximo su velocidad.

El tornillo (19) tiene que ser ajustado con la llave inglesa.

A continuación es necesario darle una patada al enchufe.

Si te quedas sin energía eléctrica el horno (20) se apagará y tendrás que volver a encenderlo con una cerilla. Esto mismo te puede ocurrir en cualquier nivel.

TURNO 2

Las cintas transportadoras y las escaleras de Jacob (21) pueden estar funcionando en sentido inverso al que necesitemos. Reajústalas para que funcionen correctamente (si queréis un buen consejo tomar buena nota en el primer nivel del sentido en que gira cada cinta).

El tornillo y el enchufe pueden requerir de nuevo vuestros servicios.

El quemador puede estar apagado. Utiliza una de tus cerillas para encenderlo.

TURNO 3

Ahora debes utilizar ya el depósito de pintura roja (22).

Si te equivocas de color con tirar de la cadena (23) que hay sobre el tanque podrás aclarar el depósito y empezar de nuevo.

Aparece un nuevo ocupante de la Bestia: Jodee Lemming. Un pequeño personaje, del que tendrás que deshacerte a base de patadas y que cuando te toque enlentecerá tus movimientos. También puedes colocar una planta carnívora en su camino o utilizar la aspiradora contra él.

El quemador también puede estar desajustado y calentar en exceso. Utiliza la palanca (24) que hay junto a él para reajustarlo.

TURNO 4

En este momento, a todos los problemas anteriores, se añade la necesidad de usar dos colores. Para cambiar entre ellos sube hasta el depósito de pintura y tira de la cadena. Luego ve al bote de color y abre la llave del que necesites.

TURNO 5

Ha llegado la hora de usar el controlador de calidad. La única dificultad que tendrás es averiguar hacia qué lado de la palanca (25) está conectado y hacia cuál no. Lo descubrirás porque si no funciona rechazará todos tus muñecos aunque estén bien construidos.

TURNO 6

¡Tres colores! Mr. Fixit se va a volver loco porque ahora los muñecos tienen que salir de tres colores diferentes.

Aparte del Lemming aparecerá otro personaje: Larry el abogado. Cuando toque a nuestro personaje, éste quedará inactivo durante unos segundos. Deshazte de él a base de patadas.

TURNO 7

Nos imaginamos que sabrás que mezclando rojo y amarillo obtienes verde. Ahora los muñecos tienen que salir de este color.

También tendrás que emplear las duchas de pintura (26) y las secadoras (27) que están junto a ellas. Utiliza las llaves y las palancas para ponerlas en funcionamiento si están paradas.

Será necesario que utilices algo más a menudo la bicicleta porque la Bestia ahora necesita más energía eléctrica.

TURNO 8

Larry el abogado comenzará a darte la lata prácticamente desde el principio. Por lo de-

TURNO 9

Ahora también tienes que mantener en buen estado los contadores de moldes. Saltando sobre los muelles (28) que hay junto a ellos, hay que colocar los indicadores en la misma posición, idealmente cinco.

Si los cuerpos y las cabezas no salen a la vez, tendrás que, momentáneamente, desajustar uno de los contadores hasta que las cosas funcionen a la perfección.

TURNO 10

El Lemming, a partir de estos momentos, se convierte en un verdadero problema: te desactivará casi todas las palancas por las que pase. Tendrás que sembrar la Bestia de plantas carnívoras y utilizar la aspiradora. De ahora en adelante, hasta el final del juego, prepárate para los problemas de verdad.

TURNO 11

La unidad de pegado se pone en marcha. Y junto a ella una enorme aspiradora industrial (29) que tendrás que regular para que los muñecos lleguen bien colocados a este nuevo artilugio.

TURNO 12

Un nuevo color que descubrir. Atiende: si mezclas rojo, azul y amarillo conseguirás un precioso tono.

TURNO 13

El Lemming se vuelve un poco más activo y nos complicará las cosas un pelín más.

TURNO 14

Las cajas de embalaje comienzan a funcionar (30). Si quieres que tus muñecos cuenten debes hacerles caer en el envoltorio marcado con su misma imagen.

TURNOS 15 AL 18

¿Todavía crees que este juego es fácil? El Lemming y el abogado se encargarán, en estos niveles, de demostrarte lo contrario.

La única novedad que vas a encontrar en este nivel es al Lemming algo más activo.

TURNO 19

A partir de este momento tendrás que seleccionar el molde adecuado para el muñeco que quieras construir, además de vigilar los enchufes de los selectores de moldes y conectarles cuando sea necesario.

TURNOS 20 y 21

Nada nuevo bajo el sol.

El controlador de cantidades, se pone en funcionamiento. Tendrás que ajustarle para que haga la cantidad justa de muñecos que se te exige, cuando hayas elaborado ese número, el contador llegará a cero, la maquinaria se detendrá y deberás volver a ajustar (31) el controlador.

TURNOS 22 Y 23

Ninguna novedad en estos dos niveles. Aumenta un poco el tiempo del que dispones para realizar las tareas. Pero tampoco lo suficiente como para que puedas descansar.

TURNO 24

Uno de los últimos problemas que se nos van a presentar es desvelado en estos momentos. La unidad de material sin procesar número tres (32) se pone en marcha, en la parte superior derecha de la Bestia. Tendrás que aprender, por ensayo y error, cuáles son los porcentajes adecuados de mezcla para construir los muñecos correctos.

TURNOS 25 Y 26

Más muñecos en el mismo tiempo.

TURNO 27

Ya casi estamos en el final, si has conseguido llegar hasta aquí sin ningún tipo de cargador, nos descubrimos ante ti. Pero en este momento se va a descubrir un nuevo aparato: la unidad de material sin procesar número dos, en la parte superior de la Bestia. Tendrás que saltar sobre los fuelles (32) para mantener los depósitos de gas repletos y así lograr la correcta mezcla de la resina.

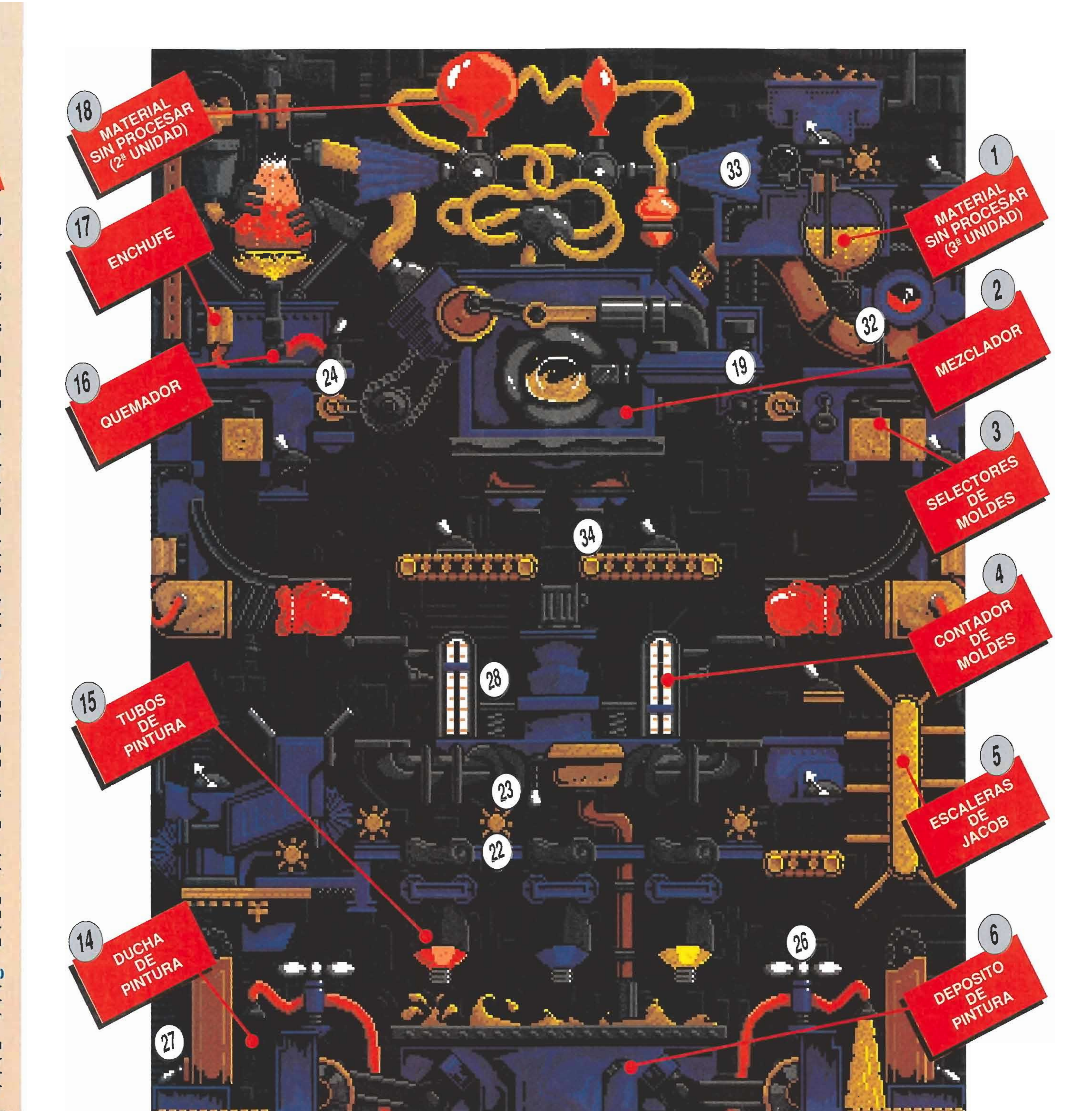
TURNOS 28, 29 Y 30

Sólo aumentará tu nivel de producción. Si estás en la última fase y no te han subido el sueldo, sigue nuestro consejo y despídete. Hay muchos trabajos que son bastante más cómodos y están esperando a un operario tan «currante» como tú.

Este Patas Arriba ha sido confeccionado por la redacción de Micromanía con la inestimable colaboración de Lucasfilm Games

LA BESTIA

- Por aquí (1) empieza la transformación de la resina que forma el cuerpo de los muñecos.
- La principal misión del mezclador (2) es obtener una resina homogénea.
- Cada muñeco necesita un molde; éstos se encuentran en esta zona (3)
- Después de un número de usos deberás emplear otro molde (4)
- Las escaleras de Jacob (5) están para transportar el material de arriba hacia abajo o al revés.
- En este lugar (6), es donde se mezcla la pintura.
- Las cintas transportadoras (7) te ayudarán a llevar el material de un lugar a otro.
- El horno (8) es el que, ayudado por la bicicleta, proporciona la energía necesaria.
- Como en toda empresa que se precie, un embalaje correcto (9) es esencial para la venta del producto.
- ¿A qué no estaría bien que una caja llevara seis muñecos y otra cuatro? Para evitar eso está el controlador de cantidades (10)
- La electricidad es un elemento imprescindible en cualquier maquinaria moderna, aquí funciona mediante un generador acoplado a una bicicleta (11)
- Comprobar la calidad del producto resulta fácil con un aparato como éste (12)
- Las cabezas y los cuerpos de los muñecos deben ir perfectamente unidos. La unidad de pegado (13) se ocupa de esta delicada misión.
- Como la ducha de tu casa (14) pero con pintura, para que los muñecos tengan un color uniforme.
- Aquí está guardada la pintura, en sus tubos correspondientes (15)
- Para derretir la resina hace falta un quemador (16).
- Algo desenchufado no funcionaría nunca (17). Pero no pruebes a enchufar las cosas a patadas en tu casa.
- La resina tiene que mantenerse a una determinada presión constante y para eso sirve esta pieza (18); una de las más importantes, que no se descubrirá hasta un nivel muy elevado de juego.
- El tornillo del mezclador de resina (19) estará casi siempre flojo. Con la llave inglesa podrás ajustarlo para no perder presión en la maquinaria y evitar así los problemas.
- Si te distraes y dejas que la energía eléctrica llegue al mínimo tendrás que volver a montar en la bicicleta y además encender el horno (20), para lo cual necesitarás utilizar una cerilla.



• Todas las cintas transportadoras y las escaleras de Jacob, tienen junto a ellas una palanca igual a ésta (21). Sirve para cambiar su dirección en el caso de que no estén girando en el sentido correcto.

• Estas tres llaves abren y cierran el flujo de pintura (22) hacia el depósito. Cada una corresponde, lógicamente a uno de los tres colores disponibles. Tendrás que abrir varias si lo que debes hacer es mezclar pintura.

• Para cambiar el color del depósito, tienes que tirar de esta cadena (23), inmediatamente verás como la pintura se pone blanca.

• Esta palanca (24) regula la fuerza del quemador que calienta la resina. Cuanto más hacia la izquierda más floja la intensidad del fuego, su posición ideal es la vertical.

• Si no está colocada la palanca en su dirección adecuada (25), el controlador de calidad desechará incluso los muñecos que estén bien construidos.

• Tienes que abrir los grifos para que la pintura recubra las piezas de los muñecos (26).

• Para que se sequen los recientemente coloreados muñecos deberás conectar los ventiladores con esta palanca (27). En el otro lado hay otra igual.

• A base de saltos, demuestra que eres un buen acróbata, tendrás que igualar los dos contadores (28) hasta su punto medio que, por otra parte, es el valor ideal, según el manual de la Bestia.

• Esta palanca controla la unidad de pegado (29). Tendrás que evitar, moviéndola arriba y abajo, que se unan dos cuerpos o dos cabezas.

• Con este mando (30) vas a tener la oportunidad de embalar correctamente los muñecos. La imagen de cada uno está representada en su caja correspondiente y no tienes más que mover la palanca hasta que caigan en el lugar adecuado.

• Usa el interruptor (31) para indicar a la Bestia el número exacto de muñecos que tiene que hacer. Cuando esta pieza entre en funcionamiento ya no podrás desperdiciar material.

• Este es una de las piezas más delicadas de la compleja maquinaria; sólo por ensayo y error podrás descubrir el lugar que debe marcar el indicador (32) para que la mezcla de material sea la correcta.

• Imitando a las ranas, a base de saltos, será la única forma de mover estos fuelles (33) que mantienen la presión del vapor en los balones y permiten el correcto funcionamiento de todas las piezas.

• Por último, dos detalles importantes. Controla siempre esta zona de la máquina (34) y los lugares donde hay cubos de basura (35). Si ves, en el primer caso, que salen burbujas en lugar de material, seguramente tengas apagado el calentador y si observas que no salen muñecos y crees que todo está ajustado seguro que hay una cinta que está tirando el producto a algún cubo de basura, menos mal que hay pocos y es relativamente fácil localizarlos porque si no...





MAIL soft

VENTA POR CORREO

TODO ESTO LO PUEDES COMPRAR POR TELÉFONO O EN LAS TIENDAS MAIL

HAZ TU PEDIDO POR TELÉFONO
LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20,30
SÁBADOS DE 10,30 A 14
TELÉFONOS:
(91) 527 39 34
239 04 75 / 239 34 24
FAX: 467 59 54

URGENTE
SI TU PEDIDO SUPERA LAS 15.000 PTAS. LO TIENES EN CASA EN 24 H. Y SIN GASTOS DE ENVIO. ¡LLAMANOS!



TODOS NUESTROS PRECIOS TIENEN EL IVA INCLUIDO

PRECIOS VÁLIDOS SALVO ERROR TIPOGRÁFICO

SEGA

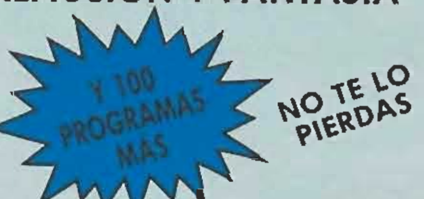
AMIGA 500





DE REGALO EL PACK CREACCIÓN Y FANTASÍA

—Deluxe Paint
—Deluxe Music
—Delux Vídeo
—Budokan
—AMC
—Afterthe War



NO TE LO PIERDAS

Y SI COMPRAS TU AMIGA 500 CON EL MONITOR 1084 STEREO TE REGALAMOS UN CONVERTIDOR TV

EL PRECIO NO TE LO VAS A CREER ¡¡¡LLAMANOS!!!



AMIGA 2000



NUEVO PRECIO
AHORA MÁS BARATO

CONSULTA POSIBLES CONFIGURACIONES

SI SE ESTROPEA TU AMIGA NOSOTROS TE LO REPARAMOS







GAME BOY



18.900 pts.

Incluye
Juego Tetris
Auriculares Stereo
Cable conector 2 jugadores
Suscripción revista Club Nintendo
Pilas
Garantía oficial
Glbo gigante Nintendo

TITULOS GAME BOY

Alliaway (Arkanoid)	3.995	First of the N. Star	3.995	Pinball 66	3.995
Batman	4.495	Flipull	3.995	Power Racer	3.995
Battle Ping Pong	3.995	Gargoyles	4.995	Qix	3.995
Bouble Ghost	3.995	Ghostbuster 2	3.995	Quarth	3.995
Bugs Bunny	3.995	Golf	3.995	Side Pockekt	3.995
Castelvania	4.495	Ishido	3.995	Skate Die	4.495
Chase HQ	3.995	Motocross Maniac	3.995	Snoopy	3.995
Double Dragon	4.495	Nemesis	3.995	Soccer Boy	3.995
Dr. Mario	3.995	Ninja Turtles	4.495	Super Maño	3.995
				Tennis	4.495

¡NOVEDAD! RESERVATE UNA

CONSOLA PORTATIL COLOR
GAME GEAR



CONVERTIBLE EN TV

SEGA



ATARI 520 ST FM
59.900 ptas.

ATARI 520 STE + 20 juegos + 7 utilidades - **84.900**
ATARI 1040 STE -**114.900** MONITOR B/N -**27.000**
MONITOR COLOR -**55.000** CABLE EUROCONECTOR - **3.500.** UNIDAD 3 ½ EXTERNA -**24.900**
GENLOCK GST40 -**52.900**

ATARI LYNX



32.900 ptas.

Incluye California Games
Adaptador de corriente

CHIP CHALLENGER	3.900	ELECTRO COP	3.900
GATES OF ZENDOCOM	3.900	GAUNTLET III	3.900
KLAXX	3.900	PAC MAN	3.900
PAPER BOY	3.900	RAMPAGE	3.900
ROAD BLASTER	3.900	ROBOT SQUAD	3.900
RYGAR	3.90	SHANGAI	3.900
SLIME WORLD	3.900	XENOPHOSE	3.900

COMPATIBLES TAMDON

PC X-20 (XT) 20 Mb Mono	114.000
PC X-20 (XT) 20 Mb VGA Mono	134.000
PC X-20 (XT) 20 Mb VGA Color	169.000
PCA 20 (AT) 20 Mb Mono	179.000

*Otras marcas o configuraciones consultar

CARTUCHOS NINTENDO

Mando a distancia	7.200	Batman	7.250	Silent Service	6.990
Pistola con juego	8.900	Double Dragon II	7.250	Kug-Fu	3.900
Tortugas Ninja	7.250	Pin Ball	3.900	Xevious	6.500
Rygar	6.500	Ghost'n Goblins	6.500	Legend of Zelda	8.250
Metal Gear	6.500	Boubble Bobble	6.500	Goonies 2	6.500
Tennis	3.900	Tetris	6.500	Top Gun	6.500
Soccer	3.900	Supe Mario Bros	4.200	Bionic Commando	7.250
Gradius	6.500	Mega-Man	6.500	Skate or die + Pad	5.500

Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM



15.900 ptas.

MEGADRIVE 38.900 ptas.

CARTUCHOS

Afterburner II	6.990	Gain Ground	6.990	Shadow Dancer	5.990
Alex Kid in E.C.	5.990	Ghostbuster	6.990	Space Harrier II	6.990
Arnold Palmer Golf	6.990	Ghouls'n'Ghosts	8.490	Strider	8.490
Arrow Flash	6.990	Golden Axe	6.990	Super Hang On	6.990
Atomic Robokid	6.990	Hard Driving	6.990	Super Monaco GP	6.990
B. Douglas Boxing	6.990	Herzog Zwei	6.990	Super Thunderblade	6.990
Baseball	6.990	Klaxx	5.990	Sword of Sodan	8.490
Battle Squadron	8.490	Lakers V. Celtics	6.990	Thunderforce II	6.990
Budokan	8.490	Last Battle	6.990	Thunderforce III	6.990
Columns	5.990!	Mickey Mouse	8.490	Trampoline Terror	5.990
Crack Down	6.990	Moon Walker	7.990	Truxton	6.990
Cyberball	5.990	Mystic Defender	6.990	Twin Hawk	6.990
Dick Tracy	6.990	Rat Rilley Basketball	5.990	Wonderboy III	6.990
Dynamite Duke	5.990	Phantasy Star II	8.990	World Cup Italia 90	5.990
E. Swat	6.990	Populous	8.490	Zany Gold	8.490
Fire Shark	6.990	Rambo III	5.990	Zoom	5.990
Forgotten World	6.990	Revenge of Shinobi	6.990		

PERIFERICOS SEGA MEGADRIVE

Joystick profesional XE-8	5.990	Cable video monitor	1.499
Convertidor para cartuchos SEGA 8 bit	6490	Power PAD	2.599
		Arcade Power Stick	7.900

NUEVO CLUB ALQUILER SEGA EN LA TIENDA MAIL DE MONTERA



MASTER SYSTEM
16.900 ptas

MASTER SYSTEM + 19.900
Incluye pistola y Safari Hunt

CARTUCHOS SEGA

Ace of Ace	5.990	Fire and Forget II	6.990	R.C. Gran Prix	5.990
Action Fighter	1.990	Forgotten Worlds	5.990	Rastan	5.590
Altered Beast	5.590	Gain Ground	5.990	Scramble Spirit	5.590
Assault City	5.590	Gauntlet	6.990	Secret Command	1.990
Aztec Adventure	1990	Ghols'n'Ghosts	5.990	Shinobi	5.590
B. Douglas Boxing	5.990	Global Defense	1.990	Strider	5.990
Basket. Nightmare	5.590	Golden Axe	5.590	Submarine Attack	5.990
Casino Games	5.990	Golf Mania	6.590	Super Monaco GP	5.590
Chase HQ	5.590	Impossible Mission	6.990	Super tennis	1.990
Colums	4.900	Indiana Jones	6.990	Teddy Boy	1.990
Cyber Shinobi	5.990	Jungle Fighter	5.990	The Ninja	1.990
Dead Angle	5.590	Mickey Mouse	5.990	Thunderblade	5.590
Dick Tracy	5.990	Monnwalker	5.990	Transbot	1.990
Dynamite Duke	5.990	Out Run	5.590	Vigilante	5.590
E. Swat	5.990	Paper Boy	6.990	Wonderboy III	5.590
Enduro Racer	1.990	Parlour Games	3.490	World C. Italia 90	4.990
Fantasy Zone	1.990	R-Type	5.990	World Gran Prix	1.990

CONVIERTE TU AMIGA EN UN PC COMPATIBLE POR SÓLO 54.900 ptas.

CPU 80286 a 7,2 Mhz
Hercules CGA
Mouse Bajo MS DOS
RS232 Soportado
Printer Soportado
Sonido AT soportado
Con 1 MB Ram Amiga

640 RAM AT
Disco interno Amiga soportado a 720K
Puede ejecutar MS Dos desde 3,2 a 4,01.

COMPLEMENTOS AMIGA

Action Replay A-500 Versión II	13.500
Alfombrilla ratón	995
Cable Amiga Euroconector	2.500
Chip 256 KS	1.700
Camara B/n para digiview	29.900
Disco duro 20 mb A-500 XP 8 mb-512KS	95.900
Disco duro 40 mb A-500 XP 8 mb-512KS	108.900
DG 40 Filtro RGB automático y manual	33.900
Disco duro 40 mb Quant SCSI A-200	99.900
GST 40 Genlock calidad profesional	52.900
GST Gold SP Genlock profesional Y/C	134.900
Digitalizador Audio Stereo Semiprofesional	22.900
Digitalizador de video Digi View Gold 4.0	24.900
Vidi Amiga Digit. tiempo real B/N	25.900
Disquetera 3,5 externa Amiga	16.900
Disquetera 5 ¼ externa Amiga	25.900
Disquetera 3,5 interna A-200	15.900
Filtro monitor 1084 FLICKER Master	2.700
Animation Studio Disney	16.500
Deluxe Paint III (Gráficos)	19.500
Audio Master II (digitalización sonido	13.500
Genlock Nhs	49.900
Ampliación 512 KS	13.900
Ampliación 512 K ampliable 1,8 Mb A 500	28.900
Ampliación 1,8 Mb A-500	48.900
Baseboard A-500 512 KS ampliables a 4 Mb	33.900
Ampliación 2 Mb A-200 supra ampli. 8 Mb	49.900
Ampliación 2 Mb disco duro A-500 supra	49.900
Ampliación Ext. A-500 2 Mb 512 KS NHS	31.900
Midi	9.900
Modem externo 2400 baudios	21.900
Modulador A-520 pal A-500	6.500
Ratón Amiga Golden Image	3.900
Ratón óptico C-1000 «sin bola»	7.900
Tableta + estilete + software Amiga	78.900
Tarjeta XT Amiga 500	59.900
Tarjeta XT Amiga 2000	59.900
Cyclone (copión con hardware)	7.900
Convertidor TV para monitor	12.900
A-MAS (Midi + Sampler)	25.900
Separador de colores NHS	33.500
Aegis Sonix (Música)	11.500
Maxiplan 500 (gestión)	18.500
Contabilidad general (gestión)	25.000
Pagestrem (Autoedición)	23.800
Fantavisión (animación)	7.995

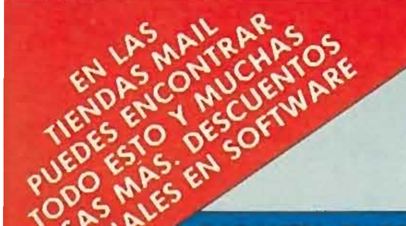
NOVEDAD



STAR LC 200 Color - 47.900 ptas.



STAR LC 20 B/N - 37.900 ptas.
CARTUCHO TINTA - 995 ptas.
CARTUCHO TINTA COLOR - 1.695 ptas.
STAR LC 200 24 AGUJAS - 57.900 ptas.
STAR LC 200 24 AGUJAS sólo 67.900 ptas.



GARANTIA EN TODOS NUESTROS PRODUCTOS



PRECIOS IVA INCLUIDO

TIENDAS MAIL SOFT

Atocha — P.º Sta. María de la Cabeza, 1 · 28045 MADRID · **Tel. 527 82 25**

SOL — Montera 32, 2.º · 28013 MADRID · **Tel. 522 49 79**

MAIL soft

VENTA POR CORREO

HAZ TU PEDIDO POR TELÉFONO
LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20,30
SABADOS DE 10,30 A 14
TELÉFONOS:
(91) 527 39 34 *
239 04 75 / 239 34 24
FAX: 467 59 54

SUPER NOVEDADES

TITULO	SPECT	AMST	COM	MSX	ADIS SP+3	PC5 ¼ PC3 ½	AMIG ATARI
ADS		1200			2250	2500	2500
Battestorm	1200	1200	1200		2250	2250	2250
Carlos Sainz	1295	1295		1295	2250	2850	
Carrier Comand	1200	1200	1200		2250	2250	2250
Celica GT4	1200	1200	1200		2250		2250
Chase HQ II	1200			1200			2250
Chess Houser						2495	
Chess Simulator						2250	2250
Chip Challenger	1200	1200	1200		2250	2250	2250
Cougar Force						3150	3150
Days of Thunder	1200	1200		1200	1950	2500	
Desafio Total	1350	1350	1350		2250		2250
Dick Tracy	1295		1295			2595	2595
Donald y Alfabeto Mágico	1295	1295	1295		2350	2595	2595
Duck Tales (Disney)						2595	2595
El asombroso Spiderman	1200	1200	1200		2250	2250	2250
El tren expreso de Goffy	1295	1295	1295		2350	2595	2595
Eswat	1200	1200	1200		2250		2250
European Superleague	1100	1100			2250	2250	2250
Fire					2250	2850	2850
Gazza II (Paul Gascoin)	1200		1200				2250
Golden Axe	1200	1200	1200		2250		2250
Golden Basket	1200	1200		1200	2250	2850	2850
Gremlins II	1200	1200		1200	2250	3900	3900
Hard Drivin' 2	1200	1200	1200		2250	2250	2250
Hong Kong Phooy	1450	1450	1450				2495
Jai Alay	1200	1200	1200	1200	2250	2850	
Judge Drige	1200	1200	1200		2250	2250	2250
Karateka	1200	1200	1200	1200	1950	2500	
Line of Fire	1200	1200	1200		2250		2250
Lotus	1200	1200	1200		2250	2250	2250
Mig 29						2250	2250
Mikey y la fuga del Zoo	1295	1295	1295		2350	2595	2595
Monaco Gran Prix	1200	1200	1200		2250	2250	2250
Monty Phyton	1200	1200	1200		2250	2250	2250
Mr. Dol Run Run	1200	1200	1200		2250		2250
Mystical	1200	1200	1200		2250	2250	2250
Nar	1200	1200	1200		2250		2250
Navy Seals	1200						2250
Night Hunter	1300	1300			2250	2500	2500
Norte y Sur	1200	1200	1200		2250		
Octubre Rojo	1200	1200	1200		2250	2250	2250
Operation Harrier						2250	2250
Pang	1200						2250
Rescate en el Golfo	1200	1200		1200	2250	2850	
Rick Dangerous II	1200	1200	1200		2250	2250	2250
Ring of Medusa (Estrategia)						2950	2950
Robocop II	1350			1350			2250
Ruff & Reddy	1450	1450	1450				2495
Saint Dragon	1300	1300	1300	1300	2250		2500
Sito Pons	1295	1295			2250	2850	
Strider II	1200	1200	1200		2250		2250
Stund Runner	1200	1200	1200		2250		2250
Stwffle Puck Cafe		1300			2250	2500	2500
Subbuteo	1400	1400	1400		2450	3150	3150
Supercar	1200	1200			2250		
Swat	1200	1200	1200		2250		2250
Toki	1200						2250
Tovark the Warrior							2500
Turrican 2	1200	1200	1200		2250		2250
Twin World	1300	1300	1300		2250		2250
Ultimate Golf	1200	1200	1200		2250		
Vaxine						2250	2250
Welltris	1200	1200	1200		2250	2250	2250
Whart of Demons						6995	6995
Wing of Fury	1200	1200	1200	1200	1950	2500	
Yogui Bear & Firends	1450	1450	1450				2495
Yogui Great Scape	1450	1450	1450				2495

PRODUCTO ESPECIAL 16 Bits

TITULO	PC5 ¼ PC3 ½	AMIG. ATARI
Batalla de Inglaterra	5590	5590
Dragons Lair II (Time Warp)	9995	9995
Elvira	4995	4995
Falcon	5000	5000
Front Line (Estrategia)	2850	2850
Gheisa	3150	3150
Indiana Adv. Castellano	5490	5490
Loom	3990	3990
Maniac Mansion	3990	3990
Midwinter	–	–
Murder	–	–
Operation Stealth	3990	3990
Pack 3 War Games	5500	5500
Red Storm Rising	3995	3995
Rocket Drif (Estrategia)	2650	2650
Secret Of Monkey Island	–	–
Sim Earth	–	–
Space Ace	9995	9995
Wall Street	3990	3990

SUPER OFERTAS 8 Bits

JUEGOS A 395 ptas.

SPECTRUM
Continental Circus, Chuck's yeager, Gemini Wing, War in middle earth, Abadia del crimen, Shinobi, Ninja Warrior, Test Drive II, Corsarios, Gonzalez, Ulises, Mot, Livingstone II, Space Harrier.

AMSTRAD
Continental Circus, Chuck's yeager, Gemini Wing, War in middle earth, Mad Mix, Space Harrier II, Abadia del crimen, Shinobi, Ninja Warrior, Test Drive II, Corsarios, Gonzalez, Ulises, Mot, Libingstone II.

COMMODORE
Continental Circus, Chuck's yeager, Gemini Wing, War in middle earth, Double Dragon, Vampire Empire, Ninja Warrior, Test Drive II.

MSX
Continental Circus, Chuck's yeager, Gemini Wing, War in middle earth, Vampire Empire, Aventura Original, Abadia del crimen, Shinobi, Test Drive II, Corsarios, Gonzalez, Ulises, Mot, Livingstone II.

Existencias limitadas en ofertas.

JUEGOS A 195 ptas.

SPECTRUM
Livingstone Supongo, Last Mission, Goody, Sol Negro, Mutant Zone, Cosa Nostra, Robotscape, Pantera Rosa, Wets Bank, Super Sapiens.

AMSTRAD
Livingstone Supongo, Last Mission, Goody, Sol Negro, Mutant Zone, Cosa Nostra, West Bank, Toys, Rescate.

MSX
Livingstone Supongo, Last Mission, Goody, Sol Negro, Mutant Zone, Cosa Nostra, Zipi Zape, Pantera Rosa, Sabotaje, Rocky, Alfa Centauri.

COMODORE
Bitmania, Pantera Rosa.

SUPER OFERTAS 16 Bits

JUEGOS A 995 ptas.

PC 5 1/4
Abadia del crimen, Ace of Ace, Barbarian, California Games, Driller, Game Over, Gaunlet, Gonzalez, Gryzor, Livingstone II, Mot, Mutant Zone, Phantis, Platoon, Roller Coaster, Sidewinder, Sol Negro, Solomons Key, Street Fighter, Street Sport Basket, Uluises, California Pro Golf.

PC 3 1/2
Aaargh, Abadia del crimen, California Games, California Pro Golf, Corsarios, Cosmic Sheriff, Freddy Hardest, Game Over, Gonzalez, Imposible Mission, Livingstone II, Mot, Mutant Zone, Phantis, Sol Negro, Street Fighter, Street Sport Basket, Telemark Warrior, Test Drive, Ulises

AMIGA
Altered Beast, APB, Baal, Freedom, Games Winter Ed., Denius, HKM, Kult, Menace, Power Drif, Rock'n'roll, Roller Coaster, Thunderblade, Ultimate Golf, Wester Games.

ATARI
Arkanod, Circus Atraction, Double Dragon, Games Winter ED, Hard Dirving, Hostages, Juana de Arco, La Aventura Original, Marble Madness, Menace, Rambo III, Silk Worm, Spliting Images, Teenage Queen, Telemark Warrior, Tiburón, Tiger Road, Zany Golf, Zany Golf.

SUPER OFERTAS AMSTRAD DISCO

JUEGOS A 995 ptas.

Corsarios, Equipo A, Gonzalez, Livingstone II, Mot, Peter Breadley, Picapiedras, Ulises.

2 x 1 AMSTRAD DISCO

Flyng Shark / Galaxy Force	1.900
Tiger Road / Street Figther	1.900
Out Run / Road Blasters	1.900
Robocop / Batman	1.900
Cabal / Operation Wolf	1.900
Bubble Bubble / Super Wonderboy	1.900
New Zealand Story / Rainbow Island	1.900
Crazy cars / Super Sprint	1.900
Renegade / Target Renegade	1.900
Gauntlet / Gauntlet 2	1.900
Dragon Ninja / Op. Thunderbolt	1.900
Arkanoid /Arkanoid 2	1.900
Chase H.Q. / Wec Le Mans	1.900

TARJETA AD LIB



DISCOS VÍRGENES



10 discos 3 1/2 995
50 discos 3 1/2 4.490

10 discos 5 1/4 ____ 495
10 discos 3'' ____ 3.900
10 discos 3 1/2 4D 1.500

TITULO	SPECT	AMST	COM	MSX	ADIS SP+3	PC5 ¼ PC3 ½	AMIG ATARI
3D Tennis	975	975	975		1900		2250
Acien Battles (War Games)	1200	1200			2250	2450	2450
Adidas Soccer	975	975	975		1900	2250	2250
Adidas Tie Break	975	975	975		1900	2250	2250
African Trail Simulator	1200	1200		1200	1950	2500	
Angel Nieto Pole 500	1200	1200		1200	1900	2850	2850
Aprenticce	975	975	975		1900	2250	2250
Badlands	1200	1200	1200		2250		2250
Bloodwych	1200	1200	1200		1900		2250
Bomber	1200	1200	1200		1900	2850	2850
Bomber Mission Disk						2850	2850
Buggy Ranger	1200	1200		1200	1950	2500	
Castle Master	1200	1200	1200		1900	2250	2250
Chessmaster 2000	1200	1200	1200	1200	1950		
Colosus 4 Chess	1100	1100	1100	1100	2395	2950	2950
Corrupt	1200	1200		2250	2495		
Cycles	1200	1200	1200		1950	2500	2500
Dan Dare III	1200	1200	1200		1950	2500	2500
Day of Thunder	1200	1200		1200	1950	2500	
Defender of the Earth	1200	1200	1200		2250	2450	2450
Deliverance	1200	1200	1200		2250		
Double Dragon II	595	595	595	595			
El oro de los Aztecas						2250	2250
Emlyn Hughes	1100	1100	1100		2250		2250
F-15 Strike Eagle	1350	1350	1350		2250	3900	3900
Football Man. W. Cup Ed.	1200	1200	1200		2250	2450	2450
Football Manager II	595	595	595		1495	1495	1495
Garfield II	595	595	595				
Grand Prix Circuit	1200	1200	1200	1200	1950	2500	2500
Gunboat	1200	1200			1950	2500	
Gunship	1350	1350	1350		1900	3990	3990
Heroes of the Lance	1350	1350	1350		2250	3990	3990
Italia 90 (Dro)	1200	1200	1200	1200	1950	2500	2500
Italia 90 (Erbe)	1200	1200	1200		1900	2250	2250
Jack Nicklaus Golf		1500	1500		2500	2500	2500
Kick off	595	595	595		1495		1495
Kick off II	1200	1200	1200		2250	3995	3995
Kick off II (arbitros)							1950
Klax	975	975	975	975	1900	2250	2250
La aventura espacial	1200	1200	1200	1200	1950	2500	2500
La batalla de Inglaterra	495	495	495			5595	5595
La espada sagrada	1200	1200	1200	1200	1900		
La espía que me amó	1200	1200	1200		1900	2250	2250
Lorna	1200	1200		1200	2250	3990	3990
Mad Mix II	1200	1200		1200	1900		
Magic Jhonson Basket	595	595	595	595			
Midnight Resistance	975	975	975		1900		2250
Moonblaster		1100			2250	2250	2250
Mundial Fútbol (Ópera)	1200	1200		1200	1900	2850	2850
Narcopolice	1200	1200		1200	1950	2500	
Oberon	1200	1200		1200	2250	2495	2495
P-47	1200	1200	1200		1900	2250	2250
Pack 4 aventuras						4995	4995
Pack a toda maquina II	1750	1750	1750		2950		
Pack Challenger	1500	1500	1500		2500	3900	3900
Pack Comic arcade aventur.	1500	1500		1500	2500		
Pack de cine	1750	1750	1750	1750	2950		
Pack Full Blast						3900	3900
Pack genial	1200	1200	1200	1200	1900		
Pack Héroes	1200	1200	1200				
Pack Multisport	1500	1500		1500	2500	3900	
Pack Platinum	1550	1550	1550		2250		
Pack Ruedas de Fuego	1750	1750	1750		2950		
Panza Kick Boxing		1200			2250	2500	2500
Pictionary	1995	1995	1995		2750	2750	2750
Pimball Magic		875			1995	2250	2250
Pirates	1350		1350		1900	3990	3990
Plotting	1200						2250
Poli Díaz	1200	1200		1200	2250	2850	
Puzznic	1200	1200	1200		2250		2250
Ra			1200			2250	2250
Rainbow Island	975	975	975		1900		2250
Rank Xerox						2500	2500
Razas de noche	1200	1200	1200		2250	2850	2850
Regreso al Futuro II	1200	1200	1200		1900	2250	2250
Rick Dangerous	1200	1200	1200		1900	2250	2250
Shadow of the Beast	1200	1200	1200		2250		2250
Shadow Warrior	975	975	975		1900		2250
Sim City	1350	1350			2250	3900	3900
Sirwood	1200	1200		1200	1900	2850	2850
Sly Spy	975	975	975		1900		2250
Snoopy	595	595				1495	1495
Snowtrike	1200	1200	1200		1900	2250	2250
Soviet	1200	1200		1200	1900	2850	
Strider	875	875	875		1900	2250	2250
Stunt Car Racer	1200	1200	1200		1900	2250	2250
Team Yankee						2950	2950
Tennis Cup		875			1995	2250	2250
Tortugas Ninja	1350	1350		1350	2250	2850	2850
Trivial	1995	1995	1995	1995	2750	2750	2750
Turrican	975	975	975		1900		2250
TV Sport football						3900	3900
U.N. Squadron	1200	1200	1200		2250		2250
Vulcan (War Games)	1200	1200			2250	2450	2450

También tenemos

LIBROS DE PISTAS

Indy	1200
Maniac Mansion	1200
Loom	1200

VARIOS

Interface Kempston (SP)	2475
Interface Multijoystick	3800
Cable Audio + 3	1200
Disco Pack + 3	2995
Discology + 3	2950
Tasword + 3 (Castelano)	5295
Hisoft Dev Pac + 3 (Castellano)	5295
Convertidor TV (AMS)	21900
Modulador TV M-1 (Ams.)	9500
Cable Casset Ams.	1200
Reset para pokear C-64	1500
Interface Copiador Audio C-64 con fuente	3900
sin fuente	2900
Mdo. Interface sonido (PC)	4495
Raton PC	4900
Raton ATARI	3900

JOYSTICK

Konix Standar	2500
Konix Autofire	2800
Konix +2 +3	2800
Disco Limpiador 3 1/2	995
Disco Limpiador 5 1/4	995
Joystick PC + Tarjeta	4900
Megablaster	1500
Navigator	3.500
Magnum	2500
Phasor ONE	3200
PRO-5000	2800
Stick Ball	995
Zero Zero junior	1200
Zero Zero	1900
Zero Zero Winner	2595
Zero Zero ADS	3500
Zero Zero PC	2800
Zero Zero + tarjeta PC	6900
Telemach 200	7200

CARTUCHOS COMMODORE

Aspar	3.750
Satan	4.325
After the War	4.325
AMC	4.325

CARTUCHOS MSX

Usas (MSX II)	4.900
Ikari Warrior (MSX II)	4.900
Nemesis	4.900
Scramble Formation (MSX II)	4.900

CARTUCHOS AMSTRAD

Batman	5.590
Robocop II	5.990
Navy Seals	5.990
World of Sport	5.590
Op. Thunderbolt	5.590
Klaxx	5.590
Smith Blade	5.590
Barbarian II	5.590

*** PRECIOS VÁLIDOS SALVO ERROR TIPOGRÁFICO**

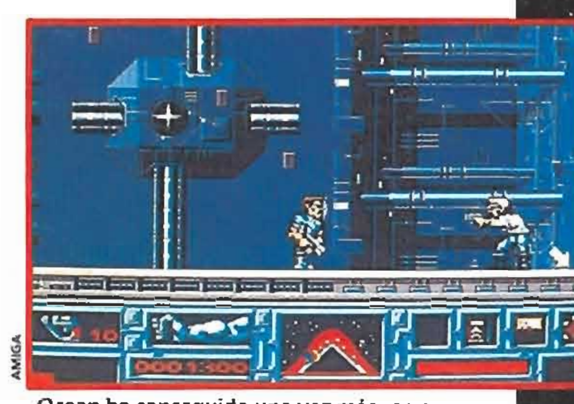
ENVIA ESTE CUPON O UNA COPIA A MAIL SOFT - P.º Santa María de la Cabeza, 1 - 28045 MADRID

NOMBRE ____
APELLIDOS ____
DIRECCION COMPLETA ____
POBLACION ____ PROVINCIA ____
TELEFONO ____ C.P. ____
MODELO ORDENADOR ____
N.º CLIENTE ____
☐ NUEVO CLIENTE
FORMA DE PAGO:
CONTRA REEMBOLSO

TITULOS PEDIDOS	PRECIO
GASTOS DE ENVIO	250
TOTAL	

DESAFIO

Nuestro protagonista, un obrero de la construcción llamado Quaid, tiene todo lo necesario para considerarse un hombre feliz: una joven y bella esposa, un buen trabajo y una vida tranquila. Sin embargo, desde hace unos días Quaid sufre horribles pesadillas en las que se repiten las mismas imágenes, una gigantesca montaña en forma de pirámide en Marte y una misteriosa pero hermosa mujer elementos de un sueño sobrecogedor que termina con la llegada de la muerte.



Ocean ha conseguido una vez más recrear perfectamente tanto el argumento como la ambientación de la película en la que se basa.

Obsesionado con su sueño, Quaid intenta convencer a Lori, su esposa, para pasar sus próximas vacaciones en Marte y conocer así los paisajes que con tanta nitidez contempla en sus pesadillas pese a no haber estado nunca allí. Tras la negativa de Lori, Quaid escucha con atención la publicidad que una cadena de televisión hace de un nuevo centro llamado «Rekall», en el que los clientes reciben unos implantes de memoria que les hacen vivir las vacaciones de sus sueños sin moverse de un sillón. Quaid no duda un momento en trasladarse a «Rekall», seleccionar con todo detalle las condiciones del implante, y sentarse en la máquina donde tiene lugar todo el proceso.

Sin embargo, ante los atónitos ojos de los técnicos de «Rekall», que nunca habían sido testigos de ningún caso de rechazo, Quaid sufre impresionantes espasmos de dolor en el momento de la transferencia que le hacen arrancarse el equipo, atacar al personal del centro y salir corriendo del mismo. Solamente él sabe que durante la implantación ha comprendido con absoluta certeza que todo su pasado es una mentira, que Lori no es su esposa y que él conoce Marte con tanto detalle porque ya ha estado allí. A partir de ese momento Quaid se convierte en un ser atormentado por la búsqueda de la verdad de su existencia.

Al mismo tiempo, Quaid descubre que los últimos acontecimientos que han ocurrido en su vida parecen interesar a mucha gente. En efecto, nada más regresar a su casa Quaid es atacado por un numeroso grupo de agentes de policía, dirigidos por el que fuera uno de sus mejores amigos. Sabiendo que ya no puede confiar en nadie, Quaid decide alojarse en un hotel en el que recibe una misteriosa llamada según la cual encontrará importantes revelaciones junto a una cabina telefónica. Pese a saber que toda la policía de la ciudad se encuentra tras de su pista, Quaid decide abandonar la seguridad de su hotel y dirigirse al lugar indicado en la llamada.

Primera fase

Aquí comienza la trama argumental de esta primera fase, en la que nuestro objetivo consiste en llegar al lugar señalado en la llamada recogiendo en el camino cuatro objetos imprescindibles sin los cuales no podría hacer frente a sus aventuras posteriores: un pasaporte, un billete a Marte, un maletín y un instrumento quirúrgico. La acción transcurre en un extenso mapeado que debe ser recorrido de izquierda a derecha haciendo uso de las plataformas y ascensores distribuidos a lo largo del camino. Sólo disponemos de una vida y aunque comenzamos la aventura totalmente desarmados pronto encontraremos una pistola con algo de munición, que será nuestra inseparable compañera a lo largo de esta fase y las siguientes.

Por desgracia Richter, el jefe de policía, ha dado órdenes a sus agentes de que disparen a matar, y Quaid deberá luchar contra tres tipos de policías que se diferencian en su comportamiento ante nuestro héroe: los primeros usan sus puños, los segundos disparan de vez en cuando mientras corren y los terceros disparan constantemente desde posiciones fijas y necesitan más impactos para ser eliminados. Contra estos enemigos Quaid puede escoger la lucha cuerpo a cuerpo o bien hacer uso de su pistola, sabiendo que la munición de la misma es limitada lo que aconseja utilizarla en ocasiones importantes.

En su camino Quaid podrá localizar y recoger objetos de diversa utilidad. Los corazones reponen la energía de nuestro héroe, los cargadores proporcionan diez nuevas balas para su pistola y las interrogaciones un poder aleatorio, que puede ser cualquiera de los anteriores, una bonificación de puntos o incluso algo tan desagradable como invertir de forma momentánea los controles de nuestro protagonista. Los policías del tercer tipo dejan caer iconos al ser destruidos, generalmente corazones o cargadores.

Básicamente el desarrollo de esta primera fase es como sigue. La primera preocupación de Quaid es recoger la pistola, que se encuentra inicialmente unos pocos pasos a su derecha, junto a la cual obtendrá sus diez primeras balas.

A continuación, siguiendo atentamente el mapa del complejo laberinto de plataformas y ascensores, localiza y recoge un reloj-termógrafo pues a partir de entonces una flecha en una de las esquinas de la pantalla indicará la dirección en la que se encuentra el próximo objeto. Siguiendo tanto dicha flecha como las indicaciones del mapa Quaid puede recoger seguidamente el intrumento quirúrgico y poco después el billete a Marte, dirigiéndose a la parte inferior del mapa en la que se encuentra el pasaporte.

LA FÁBRICA DE SUEÑOS

Ahora basta con recoger el maletín, bajar un piso y caminar hacia la derecha para acceder a la siguiente fase.

Segunda fase

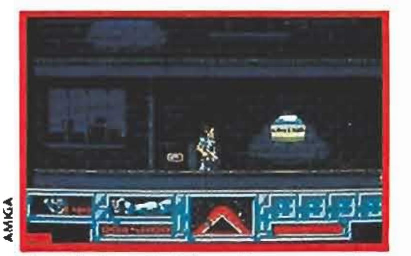
A diferencia de la anterior, esta segunda fase sigue los esquemas de un clásico arcade motorizado de scroll horizontal en el que nuestro objetivo es trasladar a Quaid a los mandos de su vehículo hasta un almacén abandonado, donde podrá examinar con tranquilidad los objetos que acaba de encontrar, en los que espera hallar importantes pistas sobre su extraña historia.

Sobre un escenario que se desplaza constantemente dirigimos un coche futurista armado hasta los dientes que deberá sobrevivir a lo largo del camino que le separa de su destino, luchando contra los coches de la policía y el ejército. Los primeros no disparan y únicamente intentan golpearle u obstaculizar su camino, pero los segundos son mucho más peligrosos pues no dudan en disparar contra nuestro protagonista.

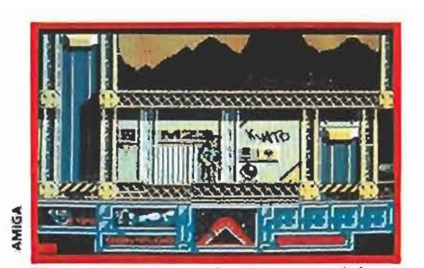
A lo largo del camino el coche de Quaid puede pasar sobre diversos tipos de iconos. Los corazones reponen parte de la energía y las calaveras la restan, los triángulos rojos proporcionan unos segundos durante los cuales el coche de Quaid destruirá por el mero contacto a los vehículos enemigos, las letras S proporcionan puntos extra y las letras A la capacidad de disparo automático. En la parte inferior de la pantalla, bajo los inevitables marcadores de puntuación y energía, observaremos una representación en miniatura del recorrido en la que un cochecito nos señala el camino recorrido y el que nos resta hasta nuestro destino.

Hacia la mitad del recorrido comenzarán a hacer su aparición unos peligrosos tanques mucho más difíciles de destruir o esquivar, y al final del mismo nos enfrentaremos con el peligro más mortífero, un gigantesco tanque que se mueve en círculos en el centro de la calle mientras dispara incesantemente contra nuestro coche y necesita un elevadísimo número de disparos para ser destruido, disparos que por otro lado son totalmente imprescindibles pues solamente una vez destruido el tanque Quaid tendrá el camino libre para alcanzar su ansiado destino.

TOTAL



Quaid descubrirá en la tercera fase con horror su auténtica personalidad, policía secreto infiltrado en Marte.



Nuestro protagonista recorrerá los enrevesados laberintos hasta encontrar a Melina, la mujer que aparecía en sus pesadillas.



Los túneles son el escenario perfecto para que los héroes escapen en un singular taxi de sus cientos de perseguidores.



La segunda fase sigue los esquemas de los arcades motorizados en la que Quaid debe guiar un coche futurista hasta un almacén abandonado.

Tercera fase

En la tranquila oscuridad del almacén, Quaid abre el maletín y encuentra un reproductor de vídeo y una cinta que coloca inmediatamente. En una escena alucinante, Quaid escucha asombrado un mensaje dirigido por él mismo. En efecto, una persona idéntica a él —tan idéntica que Quaid no duda en reconocer como él mismo—, le dice que su verdadero nombre es Hauser, un agente de la policía secreta de Marte infiltrado en la Tierra bajo otro nombre y otra personalidad. Quaid descubre que está siendo controlado a distancia mediante un dispositivo electrónico alojado en su cráneo, y haciendo uso del instrumento quirúrgico localizado en la primera fase lo extrae tras unos segundos de intenso e insufrible dolor. Justo a tiempo, porque sus perseguidores acaban de llegar al almacén. La huida continúa, pero ahora Quaid sabe con certeza que la verdad sobre su personalidad se encuentra en Marte, el planeta rojo.

El objetivo de esta fase es llegar a la estación espacial donde, gracias a su billete y su pasaporte, podrá tomar una nave que le lleve a Marte. A lo largo de cuatro pisos comunicados por unos ascensores prácticamente idénticos a los de la primera fase, Quaid deberá enfrentarse a los policías de Richter mientras esquiva los disparos de las telecámaras y el contacto con las minas explosivas del suelo. El camino es relativamente sencillo y queda claramente señalado en el mapa, pues basta con alcanzar el extremo inferior izquierdo de la estructura (eso sí, dando un importante rodeo) recogiendo en el camino cargadores, corazones e interrogaciones para finalizar esta fase.

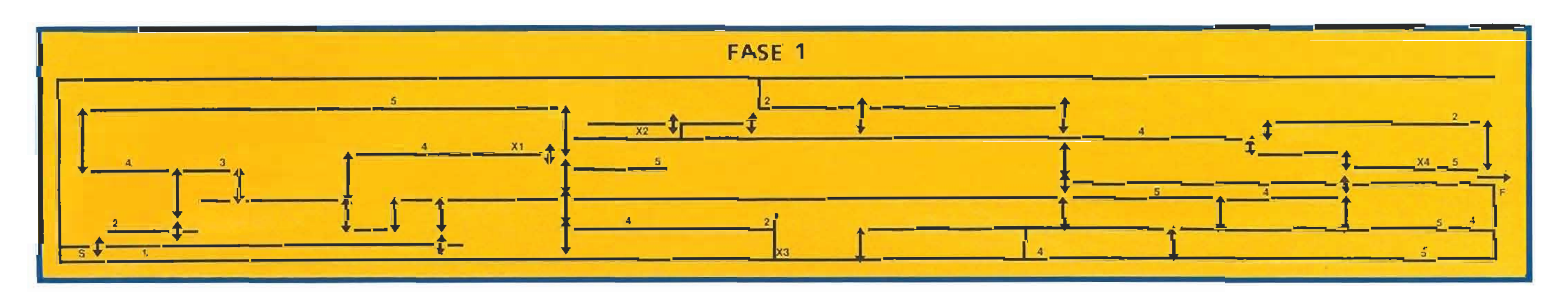
Cuarta fase

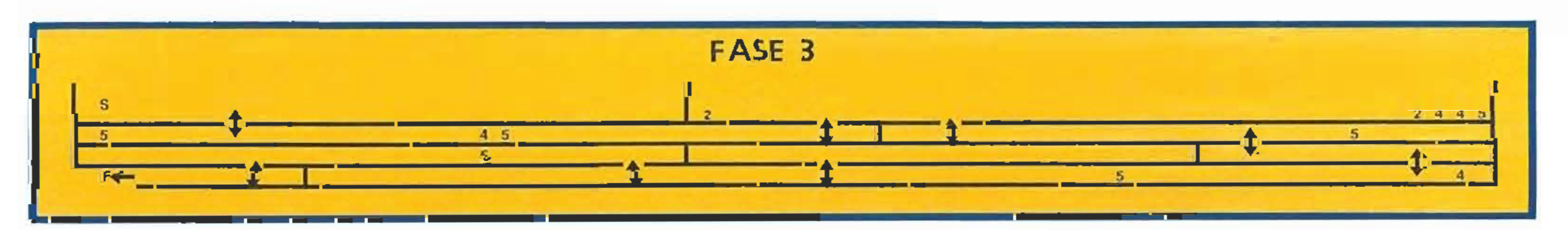
En esta fase, que se encuentra en la misma carga que la anterior, Quaid ha llegado por fin a Marte, concretamente a Venusville, una de las mayores ciudades subterráneas del planeta. Por desgracia Richter ha seguido a nuestro héroe en su viaje interplanetario y, tal como ocurrió en la Tierra, ha enviado a todos los hombres disponibles en el planeta rojo para atraparle. Siguiendo unos esquemas técnicos bastante similares a los de las fases uno y tres, Quaid debe recorrer un gran laberinto de plataformas y ascensores para ponerse en contacto con Melina, una misteriosa mujer que Quaid ha reconocido inmediatamente como la que aparecía en sus pesadillas.

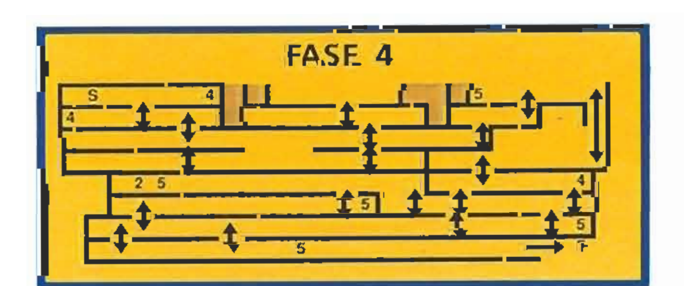
Pocas novedades en cuanto al desarrollo incorpora esta nueva fase, posiblemente la más laberíntica de las recorridas hasta ahora. Desde su posición inicial en el extremo superior izquierdo del mapeado Quaid debe usar correctamente los numerosos ascensores hasta llegar a su destino en el extremo inferior derecho, realizando como era de esperar numerosos rodeos en su camino. Un camino en el que, junto a todos los peligros ya conocidos, podrá recoger iconos que restauren parcialmente su energía y proporcionen más balas para su pistola.

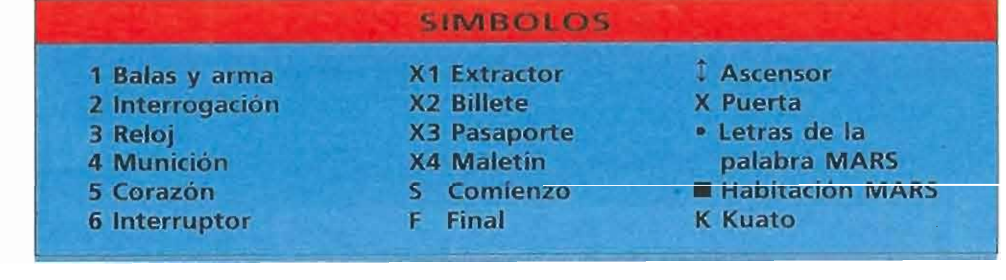
Quinta fase

Melina y Quaid conocen a Benny, un taxista que les ayuda a escapar de sus perseguidores a través de una compleja estructura de túneles que únicamente los que la conocen a fondo pueden recorrer sin extraviarse. El objetivo de esta fase es simplemente llegar hasta el escondrijo de los rebeldes y su planteamiento técnico es casi idéntico al de la segunda, modificando únicamente los gráficos de vehículos y decorados, por lo que no insistiremos más en ella.





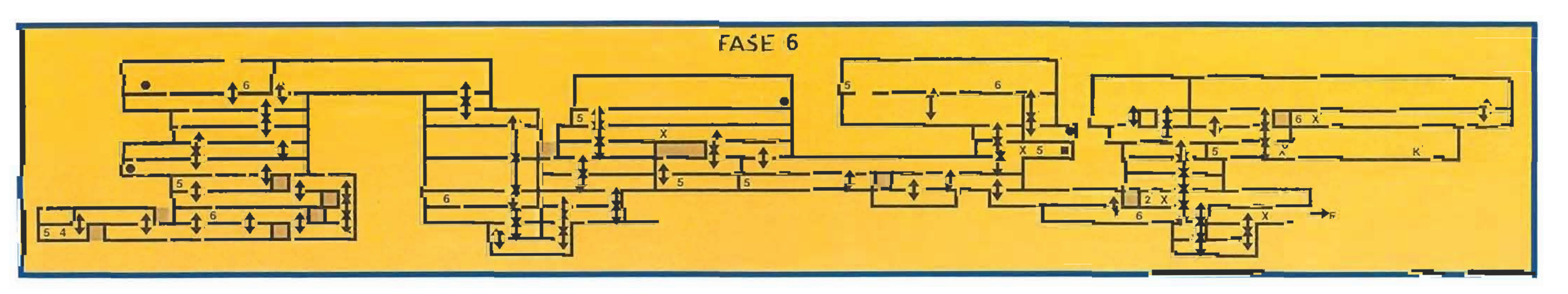




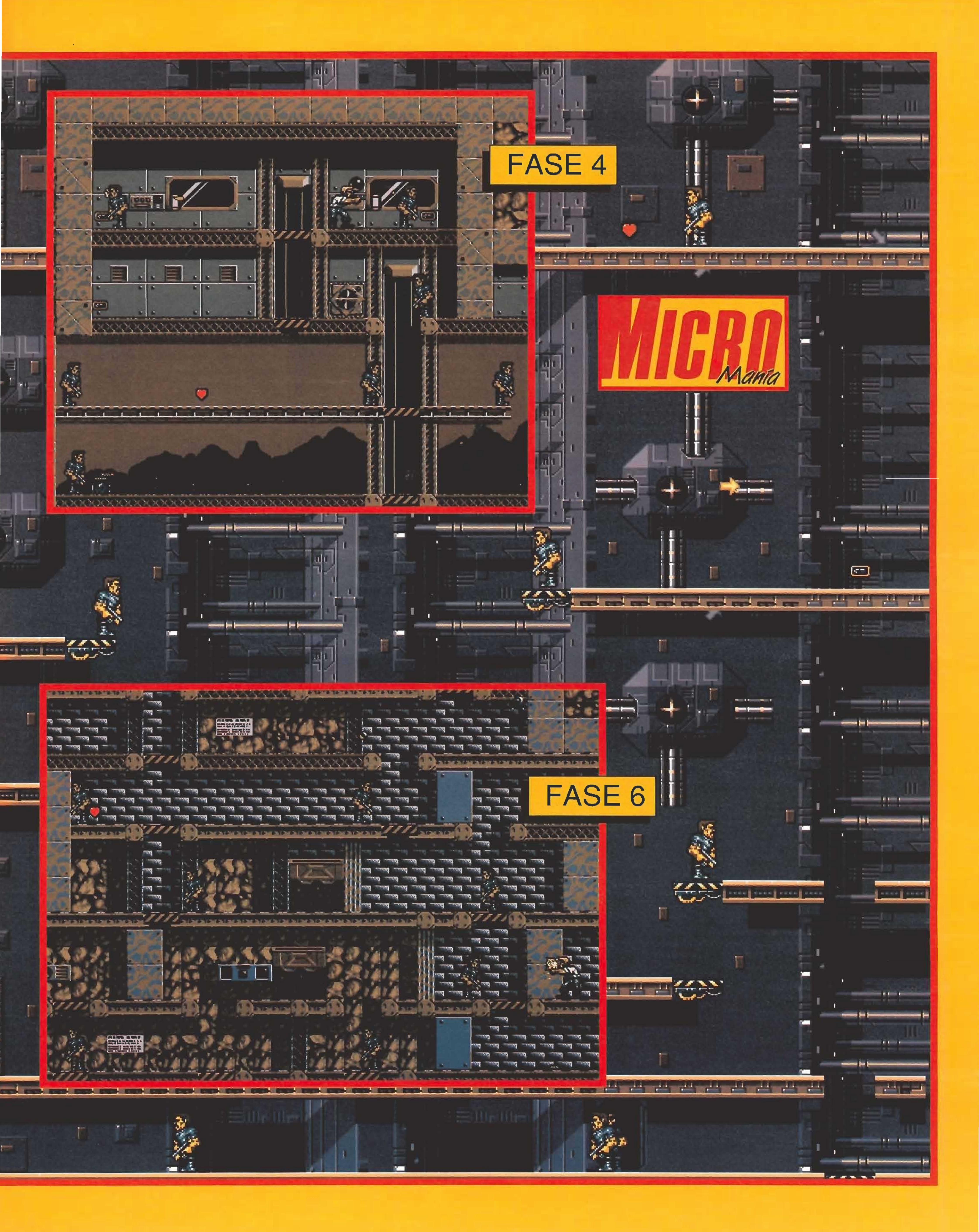
Sexta fase

Melina y Quaid han de abandonar el taxi y continuar su camino a pie. Tras una sangrienta pelea en un bar frecuentado por mutantes amigos de Melina, nuestros amigos son trasladados por miembros de la resistencia a las cavernas, en las cuales intentarán localizar a Kuato, el líder rebelde.

Nos encontramos ante la fase más larga, compleja y apasionante de las que forman esta his- ▶




FASE 1
FASE 3
DESAFÍO TOTAL

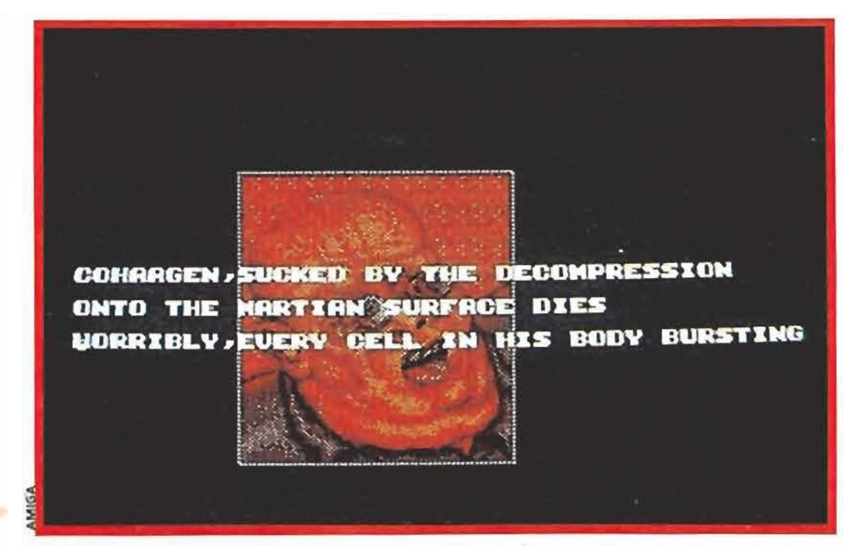

FASE 4
MICRO Manía
FASE 6

DESAFIO TOTAL

toria, la cual tiene como escenario las cavernas subterráneas de Venusville. Dichas cavernas están protegidas por una serie de puertas blindadas que sólo pueden ser abiertas activando los interruptores correspondientes pero existe además un sistema de seguridad que solamente puede ser desactivado recogiendo y utilizando correctamente cuatro símbolos que corresponden con las letras de la palabra MARS. Dichos símbolos se encuentran distribuidos por las primeras secciones del mapeado y deben ser recogidos sin falta, sabiendo que al recoger cualquiera de ellos cambiará el personaje que se encuentra bajo nuestro control. Es decir, si controlábamos a Quaid pasaremos a manejar a Melina hasta recoger el siguiente símbolo. La aventura comienza con Quaid y terminará también con él una vez hayamos recogido el cuarto y último símbolo.



La sexta fase es con diferencia la más larga y compleja de cuantas forman la historia y tiene lugar en las cavernas subterráneas de Venusville.



¿Podrán resistir Quaid y Melina la presión de la superficie de Marte? ¿Ocurrirá tal vez un milagro?...

Os remitimos al mapa de este sexto nivel pues en él podréis encontrar la localización de todos los símbolos e interruptores. La aventura comienza en el extremo inferior izquierdo de un enorme mapeado que se prolonga lateralmente. Los tres primeros interruptores nos permiten abrir la primera de las puertas, si bien en el momento de cruzarla deberemos disponer ya de tres de los símbolos. Ahora podemos continuar caminando hacia la derecha, activar un nuevo interruptor y recoger el último símbolo, con lo que desaparece la puerta hacia el ordenador central.

Al entrar en la habitación del ordenador pasamos a una nueva pantalla en la que aparecen los cuatro símbolos y un marcador de tiempo que desciende rápidamente a partir de 1000 unidades. Antes de que se agote el tiempo debemos colocar los cuatro símbolos para que formen la palabra MARS. Para ello disponemos de un cursor que podemos mover con el joystick, sabiendo que pulsando abajo observaremos la letra de nuestro alfabeto que corresponde al símbolo colocado bajo el cursor y que pulsando fuego en combinación con izquierda o derecha podemos intercambiar dos símbolos, el situado bajo el cursor y el situado en la dirección escogida. Mediante este sencillo mecanismo resulta bastante fácil intercambiar símbolos hasta colocarlos en el orden correcto y esperar a que se agote el tiempo, pues en ese momento se desvelará si el orden de los símbolos es el adecuado y, en caso afirmativo, se abrirá la puerta que conduce a lo más profundo de las cavernas.

Ahora podemos continuar nuestro camino desactivando los dos interruptores que nos impedían llegar al lugar donde se encuentra Kuato, el líder de la resistencia. Allí, en las oscuras cavernas de Marte, Kuato señala a Quaid que han sido descubiertas gigantescas construcciones creadas por una raza de aliens que se extinguió millones de años antes de la llegada del hombre a Marte, construcciones que Cohaggen, el gobernador del planeta, quiere destruir. De repente, los hombres de Cohaggen irrumpen en la estancia y, tras matar a Kuato, capturan a Quaid y Melina, que son trasladados al cuartel general de la policía de Marte.

Richter y Cohaggen muestran a Quaid nuevas grabaciones en vídeo que le demuestran que efectivamente su verdadero nombre es Hauser y que es en realidad un agente de la policía de Marte infiltrado entre los rebeldes para permitirles llegar hasta su líder. Ahora Kuato está muerto pues involuntariamente Quaid ha cumplido su misión, y Cohaggen decide lavarle el cerebro tanto a él como a Melina para devolverle a su antigua personalidad. Sin embargo, Quaid no desea volver a ser una persona que considera ruin y ambiciosa, y en un supremo esfuerzo consigue romper las ligaduras que le atan a la maquinaria, eliminar a los técnicos de la instalación y, tras liberar a Melina, regresar a las cavernas con la convicción de acabar con sus enemigos y desentrañar el misterio.

En efecto, por milagros de la informática la acción continúa tras este breve inciso en el mismo punto donde la dejamos, con la importante diferencia de que ahora Quaid ha obtenido de Kuato la llave que abre la puerta de la habitación donde se encuentra un misterioso reactor, centro neurálgico de la vasta construcción alien. La última puerta ya no es obstáculo para Quaid, el cual llega por fin al ascensor que conduce al reactor.

Allí, mientras la cabina del ascensor se eleva, nuestro héroe se enfrenta en un combate a muerte con Richter, el cual arremete contra Quaid ciego de rabia al ver que sus planes han fallado. Por degracia Quaid ha perdido toda su munición y parte de su energía, por lo que con la única ayuda de sus puños nuestro protagonista deberá golpear repetidamente a Richter para hacerle retroceder sobre la cabina del ascensor hasta que caiga finalmente al vacío.

El ascensor llega a su destino en el momento en el que Cohaggen ha colocado una bomba junto al reactor. Quaid golpea a Richter y activa el reactor, momento en el que la habitación sufre una violenta descompresión que arroja tanto al gobernador como a Quaid y a Melina a la superficie de Marte. Cohaggen sufre una muerte atroz debido a la falta de aire, pero cuando nuestros dos amigos se encuentran casi agonizantes se produce una gran explosión en el reactor.

El gigantesco volcán que apareciera en las pesadillas de Quaid vomita un extraño producto que transforma la atmósfera de Marte hasta hacerla respirable. Justo a tiempo, pues Quaid y Melina estaban a punto de morir y se han salvado gracias al inesperado regalo que una desconocida raza alien acaba de legar a la humanidad. Ahora los hombres pueden vivir en la superficie de Marte fuera de sus antiguas ciudades subterráneas y se abre una nueva era de paz y progreso en el planeta rojo. Quaid y Melina se abrazan junto al cono del volcán y todo parece indicar que la pesadilla de nuestro héroe se ha hecho realidad con un desenlace muy distinto. Pero Quaid no puede evitar estar preocupado ¿Y si todo hubiera sido un sueño?. ■

P. J. Rodríguez

Nintendo

ENTERTAINMENT SYSTEM

LOS VIDEO-JUEGOS MÁS VENDIDOS DEL MUNDO

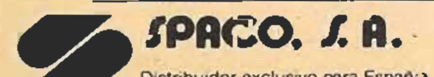


¡ EL SISTEMA QUE REVOLUCIONA LOS VIDEOJUEGOS !

DISFRUTA CON TU FAMILIA Y SORPRENDE A TUS AMIGOS.

Gracias a su tecnología avanzada, a la calidad de sus componentes y a su robusto diseño, el sistema de videojuegos NINTENDO se ha impuesto en todo el mundo.

Sólo NINTENDO te ofrece los mejores títulos del mercado, con gráficos de gran resolución comparables a las máquinas de los salones recreativos. Además, todos los usuarios reciben gratis la revista "Club Nintendo", con trucos, mapas y comentarios de las últimas novedades. ¡No renuncies a lo mejor! ¡Pásate a NINTENDO!



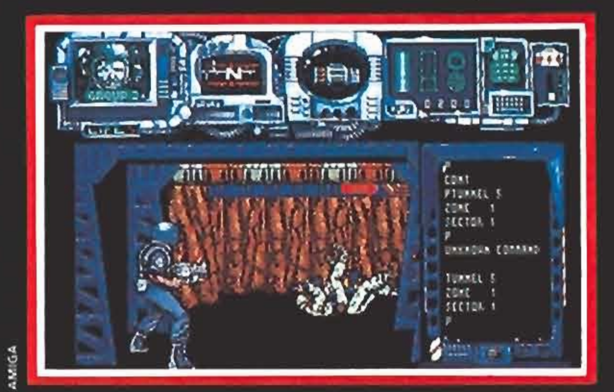
Distribuidor exclusivo para España

ANICETO MARINAS, 92, BAJO
28008 MADRID - SPAIN

TELFS.: 541 84 70 - 542 71 19
541 32 74 - FAX: 248 24 63

NARCO POLICE

La droga, el más despiadado de los cánceres de la humanidad, ha irrumpido en la vida de los hombres hasta límites insospechados. Hoy, tres años después de que se estrenara el siglo XXI, el que iba a ser el siglo de la paz y la esperanza, las estadísticas arrojan cifras escalofriantes que revelan que más de la quinta parte de la humanidad es drogodependiente y se encuentra sumida en un sucio comercio con el que los narcotraficantes han visto multiplicar sus riquezas y su poder.


AMIGA

Nuestro último objetivo es llegar hasta el centro de la isla para destruir la fortaleza.

Reunidos en secreto, los gobernantes de todos los países del mundo decidieron que cada nación seleccionara a sus dos mejores agentes de policía para formar un cuerpo de élite internacional que fuera capaz de acabar con el odioso narcotráfico. Este cuerpo, los Narco Police, se entrenó durante más de un año en las condiciones más duras para garantizar la máxima eficacia en sus futuras acciones.

Cuando el periodo de preparación se dio por finalizado, se elaboró una cuidadosa estrategia para asestar un golpe mortal a los traficantes de droga: atacar y destruir el NPC (Narco Processing Centre), el laboratorio donde se procesa la mayor parte de la droga que luego es distribuida por todo el mundo. Dicho laboratorio se encuentra en el centro de una isla situada a pocos kilómetros de la costa de Colombia, isla que se ha convertido en el centro neurálgico de los narcotraficantes, los cuales no han dudado en invertir gran parte de sus gigantescas fortunas en transformarla en una fortaleza completamente inexpugnable.

Preliminares

El acceso al laboratorio se realiza mediante una compleja red de túneles que lo comunican con el exterior, túneles que son empleados para trasladar la droga ya procesada a los puertos desde los que se realiza su distribución. *Gracias al estudio de* un plano sustraído a los narcotraficantes se ha podido saber que existen cinco túneles que parten de diversos puntos de la costa de la isla, pero por desgracia la zona central del mapa resultó dañada en un incendio de forma que resulta imposible conocer la distribución de los pasadizos que se encuentran en las proximidades del laboratorio.

Cada uno de los cinco túneles puede dividirse en dos secciones: la primera y más exterior está construida aprovechando túneles naturales mientras que la segunda, la que comunica directamente con el NPC, ha sido excavada artificialmente y reforzada mediante vigas y estructuras metálicas.

Los Narco Police han sido divididos en tres grupos de cinco individuos, y cada uno de los tres grupos penetra en la isla por alguno de los cinco túneles existentes. Su objetivo consiste en atravesar los dos niveles de la estructura subterránea y, tras llegar a las inmediaciones del laboratorio, colocar una carga explosiva que lo destruya. En cada momento solamente tenemos control directo sobre uno de los quince policías disponibles, el cual intentará avanzar lo más posible en el laberinto de túneles hasta que, tras ser eliminado, tenga que ceder su responsabilidad a otro miembro de su pro-

Los túneles del infierno


AMIGA

Nuestro último objetivo es llegar hasta el centro de la isla para destruir la fortaleza.


AMIGA

Cada grupo dispone de un completo arsenal que puede ser escogido al principio del juego.

Una compleja red de túneles recorre toda la isla.





pio grupo. Para completar la misión basta con que cualquiera de los policías alcance su objetivo, si bien la misión resulta más fácil con la colaboración de los tres grupos.

Armamento

Cada uno de los grupos dispone de un arsenal por defecto que puede modificarse teniendo en cuenta que el peso máximo del material no puede exceder de 500 kilos. Conozcamos las diferentes armas y objetos que nos ayudarán a conseguir nuestro objetivo.

—Dos tipos diferentes de **PROYECTILES** que solamente se diferencian en su radio de alcance y potencia de fuego. Disponemos respectivamente de 20 y 10 cargadores y podemos intercambiar ambos tipos de proyectil moviendo el joystick hacia abajo. Dado que estos proyectiles serán las armas utilizadas con mayor frecuencia debemos conocer en profundidad su uso y no malgastarlos inútilmente.

Los proyectiles son el arma más eficaz contra los soldados enemigos y se utilizan con frecuencia.

Cada equipo está formado por cinco super policías.

—Tres tipos diferentes de **MISILES** de los que inicialmente disponemos de uno de cada tipo. Se lanzan no pulsando fuego en el joystick, como ocurre con los proyectiles anteriores, sino recurriendo a los comandos M1, M2 y M3 del PIU (más información sobre el uso del PIU en el capítulo siguiente). Deben usarse con precaución ya que si los malgastamos resultará imposible emplearlos en los momentos de verdadera necesidad: destruir puertas blindadas y eliminar barricadas. Cada misil tiene diferente potencia y alcance, de forma que os recomendamos el número 2 para destruir de un solo disparo las puertas blindadas y el número 3 para las barricadas y las grandes concentraciones de enemigos.

—**EXPLOSIVOS** plásticos. Resultan imprescindibles para acabar el juego pues nos permitirán destruir el laboratorio. Para colocarlos se utiliza el comando SE del PIU, y es imposible utilizarlos por error ya que el PIU no nos permitirá colocarlos más que en el lugar apropiado.

—**BOTIQUINES.** Utilizados mediante el comando K del PIU permiten restablecer al máximo la energía del personaje actual un número limitado de veces.

—**UNIDAD DE TELEPORT.** Incrementa considerablemente el peso del equipo pero resulta de gran utilidad para comunicarse con el exterior y recibir tropas de apoyo cuando sea necesario.

—**CHALECOS ANTIBALAS.** Permiten que el personaje activo resista un buen número de impactos antes de morir.

CÓDIGO SECRETO

SPECTRUM

TORTUGAS NINJA

Nada mejor que unos suculentos Pokes para llegar al final:
Vidas infinitas:
Poke 47503, 0
Energía inagotable:
Poke 49630, 0 y
Poke 53770, 0
Tiempo infinito:
Poke 49578, 0
Armamento inacabable:
Poke 53266, 0

Pedro J. Rodríguez (San Sebastián)

SHINOBI

En las fases de Bonus hay un método muy sencillo para matar a todos los enemigos y obtener una vida extra: aprieta el botón de disparo y no lo sueltes.

Daniel Ordóñez (Barcelona)

BLOODWYCH

¿Te falta dinero, comida, flechas...? No problem. Habla con el primer personaje que te encuentres y véndele una flecha (a poder ser élfica) y después cámbiale otra por la primera que le cambiaste. Verás como acepta y ¡oh! ¡sorpresa! hay más flechas de las que has cambiado. Repite la operación todas las veces que quieras. Para la comida puedes hacer lo mismo y para el dinero también.

Luis Heredero Barreiro (Bilbao)

CYBERBIG



Si pulsas la tecla de pausa podrás, con el tres obtener veinticinco vidas, con el cinco, recoger todos los discos del juego y con el cuatro llegar al final del juego, siempre que pases la fase en la que estás.

Juan M. López Vázquez (Madrid)

RAINBOW ISLAND

Un buen sistema para acabar con los enemigos de final de fase es irse al punto más alto y ponerse a disparar arcoiris como un loco y a continuación tirarlos sobre el enemigo.

Carmelo Moreno (Sevilla)

SENDA SALVAJE

Para obtener inmunidad no tienes más que pulsar simultáneamente todas las letras que componen la palabra PINOK.

Rafael Gutiérrez Sánchez (Madrid)

COMMODORE

THUNDER BLADE

En la última parte de cada fase pulsa simultáneamente las teclas Shift Lock, Run Stop y Cursor arriba-abajo; el helicóptero retrocederá y aumentará tu puntuación, facilitándote así el obtener vidas extras.

Francisco Bretones (Sevilla)

AFTER THE WAR

Lo más recomendable para cargarse a los R.A.D. Bulls es colocarse en el centro de la pantalla, tirando un pelín hacia la izquierda y pegar patadas cada vez que se nos acerque, evitando así recibir sus puñetazos.

Sergio Gallardo Ruiz (Málaga)

ROBOCOP

¿Quieres ser el policía más fuerte de Detroit? Pues pulsa en la primera fase, las letras que forman su nombre, ROBOCOP, a la vez y en la segunda las letras POWER para atravesar las vigas de acero.

Han Solo (Valladolid)

SPITTING IMAGE

¿Quieres ser el nuevo líder mundial? Durante la pelea pulsa fuego mirando hacia el enemigo y mueve el joystick haciendo círculos. Verás que paliza.

Santiago Rodríguez (Barcelona)

TURRICAN

Cuando hayas llegado a la segunda parte de la primera fase, se verán dos pequeñas torres, súbete en la primera y comienza a disparar hacia la izquierda, aparecerá una roca cuadrada y cuando le alcancen tus balas, comenzarán a salir puntos y armas.

Angel Lora Gonzaga (Sevilla)

SILENT SHADOW

Para los que todavía sigáis divirtiéndoos con este estupendo, aunque antiguo programa y queráis acabar con él de una vez, aquí va el código de la última fase: PB100

Alejandro García y Pedro Gil (Castellón)

NARCO POLICE

El PIU de los sistemas terminales

Para facilitar el desarrollo de la misión cada miembro de la Narco Police dispone de un PIU (Personal Intercom Unit, Unidad de Comunicación Personal), un pequeño terminal de ordenador con múltiples funciones mediante el cual podemos realizar acciones tan diversas como lanzar misiles, acceder a terminales enemigos o comunicar con los demás grupos. También utilizamos el PIU para obtener información, y así podremos saber por ejemplo si nuestros misiles han alcanzado su objetivo, el túnel, zona y sector en el que nos encontramos e incluso el lugar exacto en el que deberemos colocar los explosivos.

Dicho terminal se encuentra siempre disponible en la parte derecha de la pantalla y el jugador puede comunicarse con él tecleando alguno de los comandos disponibles y pulsando Enter al terminar. Si el comando no es reconocido por el PIU obtendremos un mensaje de error, mientras que un comando correcto será ejecutado inmediatamente. A continuación os facilitamos una lista de los comandos con sus utilidades:

—**G1/G2/G3.** Permiten cambiar el grupo que se encuentra bajo control directo del jugador, y así por ejemplo el comando G3 hace que el grupo 3 pase a ser el grupo activo.

—**M1/M2/M3.** Permiten lanzar uno de los tres tipos de misiles siempre que aún quede alguno disponible.

—**DIR.** Imprime una lista de los comandos existentes.

—**C.** Nos traslada a una pantalla de status en la que podemos observar el tiempo consumido hasta el momento y una serie de datos sobre los tres grupos: hombres disponibles, hombres muertos en combate y el túnel y el nivel dentro del túnel en el que se encuentran dichos hombres.

—**ABORT.** Finaliza la partida y nos devuelve al menú.

—**P.** Realiza una pausa.

—**CONT.** Continúa la acción detenida por el comando P.

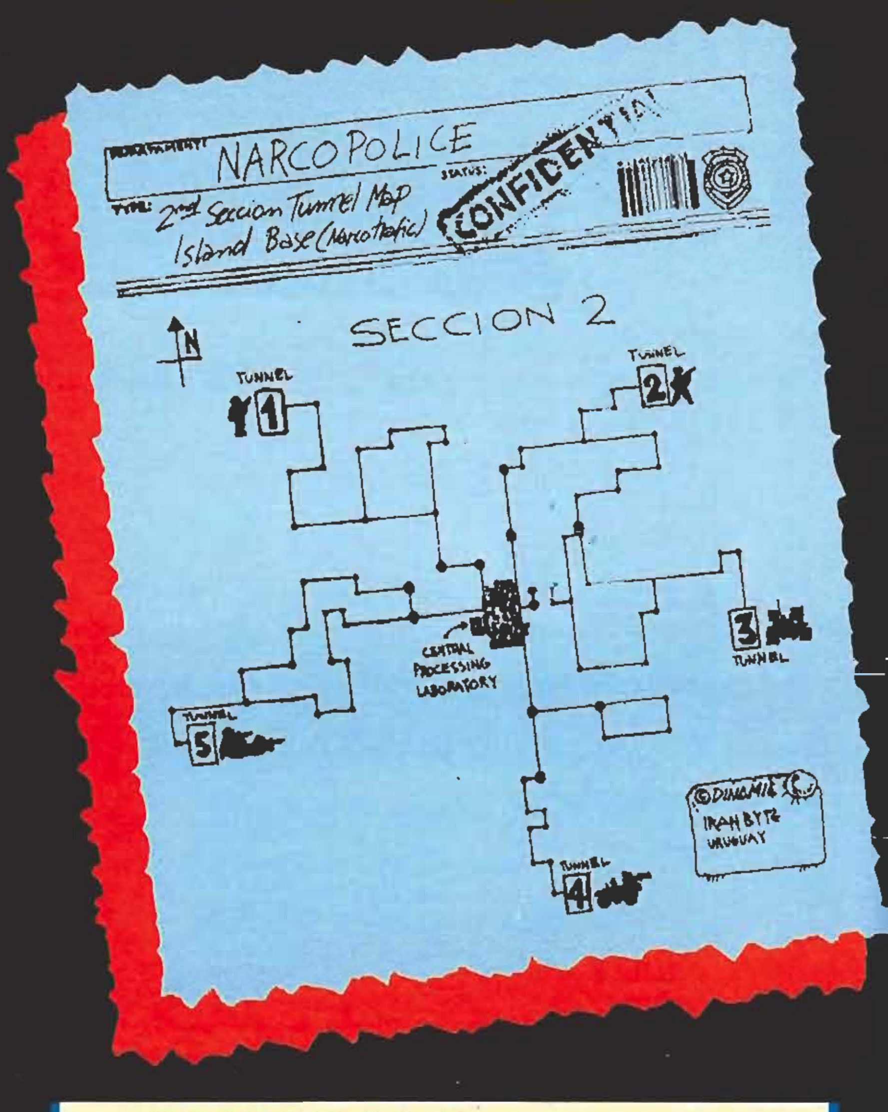
—**K.** Repone al máximo la energía del policía actual haciendo uso para ello del material extraído de los botiquines disponibles. Por desgracia de ese modo vamos agotando el contenido del botiquín (tal como queda reflejado en el marcador correspondiente) de forma que llegará un momento en el que no podremos hacer uso de esta opción.

—**SE.** Coloca los explosivos plásticos. Este comando solamente tiene efecto si nos encontramos lo suficientemente cerca del laboratorio, pero no debemos preocuparnos ya que el propio PIU nos informará en el momento apropiado.

—**GO.** Se utiliza para acceder al segundo nivel de túneles.

—**T.** Activa el teleport, lo que nos permitirá obtener apoyo del exterior.

—**SC.** Envía a uno de los po-



CONSEJOS Y TRUCOS

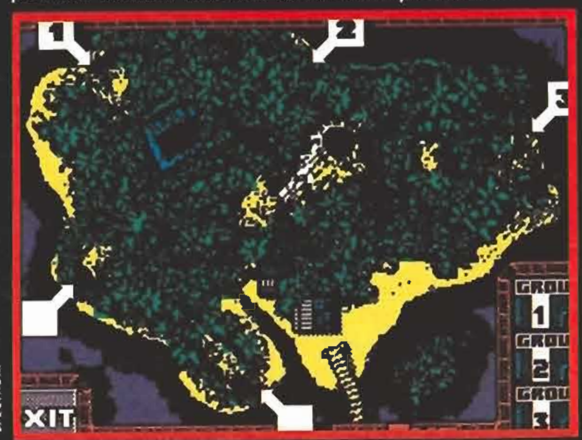
- ***Trata de controlar los disparos y los cambios de munición durante la partida.***
- ***En ciertos lugares del túnel sabrás perfectamente con qué te vas a topar. Por ello es aconsejable que antes de afrontar una barricada lanzamisiles tengas escrito en el ordenador M3 y sólo reste pulsar Enter para activarlos.***
- ***Trata de prever por dónde será el ataque, lanza pequeñas ráfagas en la dirección en que aparecen los enemigos y no dejes que te disparen.***
- ***Aunque todos los soldados enemigos que lanzan granadas de mano lo hacen de diferente forma, estudia sus movimientos y verás como cada uno lo hace siempre de la misma manera.***
- ***Cuando te enfrentes a verdaderas avalanchas de enemigos, dispara barriendo todo el túnel, no podrán contra ti.***
- ***En la primera parte te enfrentarás con blindados. Para eliminarlos dispárales con balas por lo menos diez veces y serán tuyos, para evitar los cohetes que lanza salta evitando que acaben contigo.***
- ***En la segunda parte, también te enfrentarás a blindados y jeeps con enemigos poderosos, dispárales M3 o balas explosivas.***
- ***En esta etapa te enfrentarás a guardaespaldas de color, que eliminarás sólo con balas explosivas.***
- ***Las cámaras y las ametralladoras sólo podrán ser destruidas con balas explosivas.***



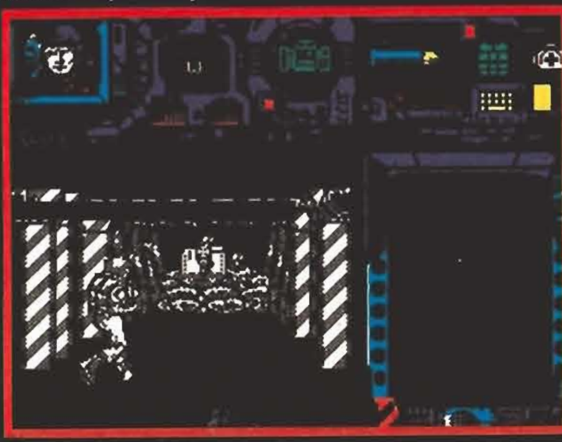
El pequeño terminal que encontramos en pantalla nos permite realizar diversas acciones imprescindibles.



Cada misil tiene una potencia y alcance, lo que lo hace adecuado para objetivos concretos.



Cualquiera de los cinco túneles es válido para alcanzar el laboratorio.



«Narco Police» está plagado de detalles sorprendentes que nos obligarán a estar alertas en todo momento.

puntos especialmente altos. Como ya indicamos anteriormente en puntos concretos del recorrido pueden hacer su aparición puertas blindadas y barricadas que solamente podremos despejar con los misiles apropiados.

Los terminales se encuentran habitualmente en desviaciones del camino principal, pero os recomendamos acceder a ellos aunque sea necesario realizar un pequeño rodeo pues de ese modo podremos no sólo desactivar las telecámaras y ametralladoras de otros sectores sino también abrir sin violencia puertas blindadas que de otro modo deberíamos destruir mediante nuestros misiles.

En un punto concreto del recorrido el PIU nos informará que estamos a punto de acceder al segundo nivel. En este momento no podemos seguir avanzando y debemos teclear el comando GO para entrar en dicha fase. Sin embargo, solamente son trasladados al segundo nivel los grupos que se encuentren en la posición adecuada, de forma que si deseamos que más de un grupo acceda a la segunda fase debemos seleccionar nuevos grupos, recorrer con ellos sus túneles respectivos hasta alcanzar el final de los mismos y teclear GO desde cualquier PIU para que todos los grupos en posición accedan a la segunda fase.

El segundo nivel cambia algo la fase de los túneles e introduce nuevos enemigos, tanto soldados como vehículos blindados como jeeps y tanques, y debe servirnos para adentrarnos hasta lo más profundo de la estructura del laberinto para alcanzar finalmente el laboratorio. En este momento el PIU nos informa de la presencia del objetivo, por lo que tecleamos el comando SE para colocar los explosivos. Ahora el PIU nos recomienda que nos alejemos del lugar para colocarnos a salvo y que tecleemos ACTIVATE cuando nos encontremos a una distancia de seguridad. Realizado este proceso los explosivos serán activados a distancia por el PIU cumpliendo plenamente con su objetivo: la total destrucción del laboratorio de los narcotraficantes y la derrota del oscuro imperio de la droga. ■

Pedro José Rodríguez

licías al túnel.

—**LI.** Nos permite contactar con un terminal enemigo si nos encontramos en presencia de alguno. Cuando establecemos conexión con un terminal aparece un gran mensaje en pantalla que nos informa que toda la acción está detenida y que el ordenador de la base está bajo nuestro control. Hasta que no tecleemos un comando L para finalizar la comunicación disponemos de un nuevo juego de comandos:

DIR. Lista los comandos disponibles en el terminal.

DC. Desactiva las cámaras de otra zona del laberinto.

DG. La misma función, pero esta vez con las ametralladoras automáticas.

OPEN DOOR. Permite abrir alguna de las puertas del laberinto para facilitar así el acceso bien al grupo activo o a cualquiera de los otros dos.

STATUS. Se trata de una facilidad implementada solamente en algunos de los terminales. Si está disponible nos informa del número de bajas sufridas por las fuerzas enemigas.

M. Si este comando se encuentra disponible en el terminal que estamos manipulando podremos observar un mapa de la sección en la que estamos.

L. Como ya hemos indicado, finaliza la conexión con el ordenador de la base y nos devuelve al juego.

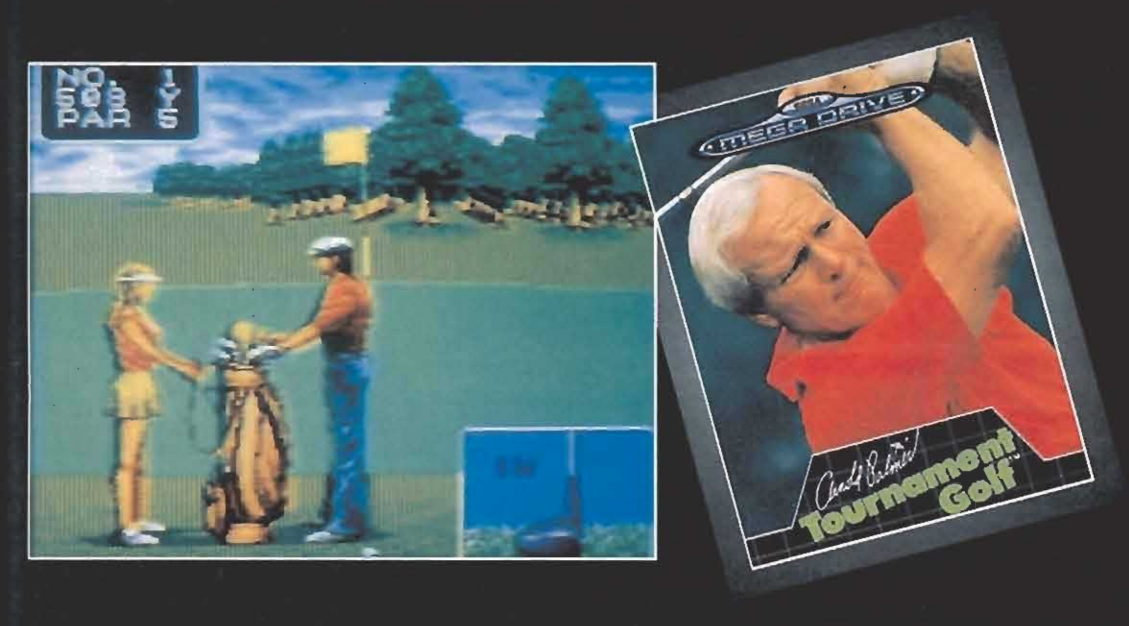
Estrategia del juego

Cualquiera de los cinco túneles es válido para alcanzar el laboratorio, si bien en la partida de prueba utilizada para redactar este artículo hicimos uso del túnel número 4, que recorre la isla desde el sur, el cual es el túnel seleccionado por defecto para el grupo número 3. Sin embargo, podemos utilizar la tercera opción del menú principal para modificar la distribución entre los tres grupos (asociados por defecto a los túneles 2, 5 y 4) y los cinco túneles.

Para no perder la orientación por los túneles es preciso consultar la brújula situada en el panel superior, la cual indica en todo momento la inicial del punto cardinal en el que nos desplazamos. Como en otros juegos de laberintos el personaje se desplaza siempre hacia delante como si lo contempláramos situados a sus espaldas, pero la dirección real en la que se está moviendo es la indicada por la brújula. Dado que el laboratorio se encuentra en el centro de la isla será necesario recordar la ubicación de la boca del túnel escogido para saber la dirección en la que debemos movernos.

En nuestro ejemplo, ya que el túnel número 4 parte del sur de la isla, nuestros pasos deben realizarse básicamente hacia el norte. Sabremos que el camino se bifurca observando las flechas situadas en ciertos puntos del techo, teniendo en cuenta que para girar debemos movernos en la dirección señalada por la flecha.

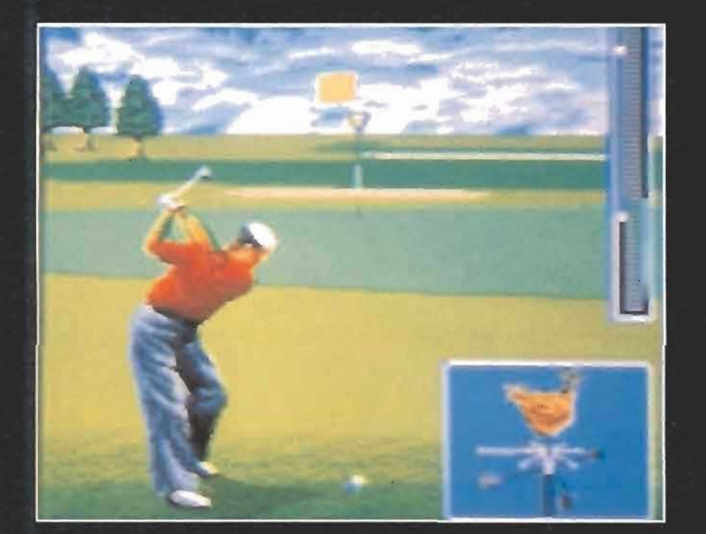
En nuestro recorrido nos encontraremos con gran cantidad de soldados y mercenarios que surgen tanto de los laterales del túnel como del techo del mismo. Ante la presencia tanto de un enemigo móvil como de una telecámara o una ametralladora automática el programa nos impedirá seguir moviéndonos hasta que despejemos completamente el camino. Podemos orientar nuestros disparos pulsando una tecla de dirección a la vez que pulsamos fuego, lo que nos permitirá alcanzar enemigos situados en cualquier punto del túnel o artefactos colocados en



Tener una v

A.P. TOURNAMENT GOLF

El primer simulador de Golf profesional con:



- Posibilidad de elección entre tres campos de primera clase
- Competición contra quince jugadores profesionales internacionales.
- Modalidad de torneo y práctica con aumento progresivo de experiencia.
- Disponibilidad de consejos del Caddy.
- Indicador de fuerza y dirección del viento.
- Elección de palos
- Visualización completa del campo
- Cambio de música de fondo, etc.

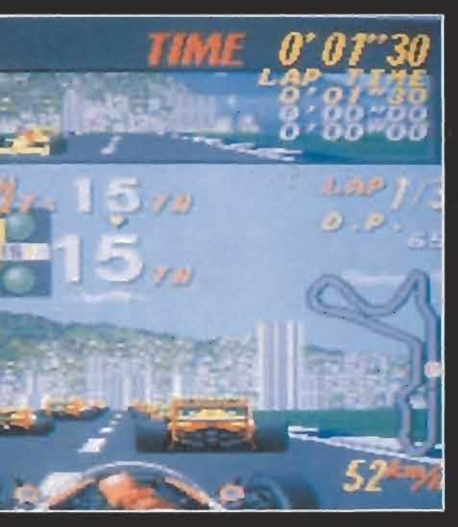


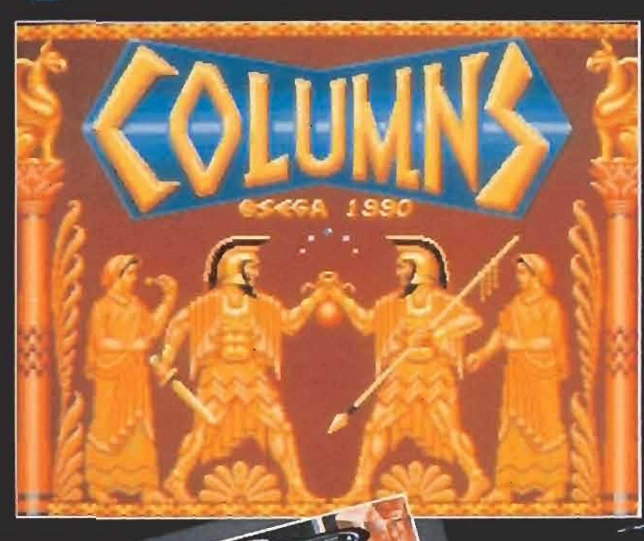
4 MEGAS

... es tener juegos absol











SUPER MONACO GRAND PRIX

¡¡ El último hit de las máquinas en tu casa ... !!. Una auténtica experiencia en el mundo de la fórmula 1 con:

- Fiel reproducción de los 16 circuitos del mundial.
- Posibilidad de practicar en cualquiera de ellos.
- Elección entre cambio de marchas automático o manual de 4 ó 7 velocidades.
- Visión continua en pantalla de: Tiempos mejores, límite de posición, tiempo de recorrido, indicador de tiempo de vuelta, configuración de circuito, posición en la carrera, tacómetro, ... y hasta visión trasera.
- Entrada en boxes para reparaciones.
- Competición en el Grand Prix, con vuelta de calentamiento.

... en resumen, todas las situaciones del mundial de Fórmula 1, fielmente reflejadas en un simulador único en su género.

4 MEGAS



2 MEGAS

Y ASI HASTA MAS

...ideoconsola ...GA...







SUPER REAL BASKETBALL

El auténtico Arcade de las máquinas recreativas con:

- Repetición de canastas con zoom de aumento.
- Elección de tácticas de juego.
- Práctica de tiros de personales.
- Tiempos de partidos modificables.
- Test/demostración de todos los lanzamientos posibles.
- Cambio de música de fondo, sonidos y efectos especiales.
- Libre elección de equipos y componentes.'
- Modalidad de liga, etc.

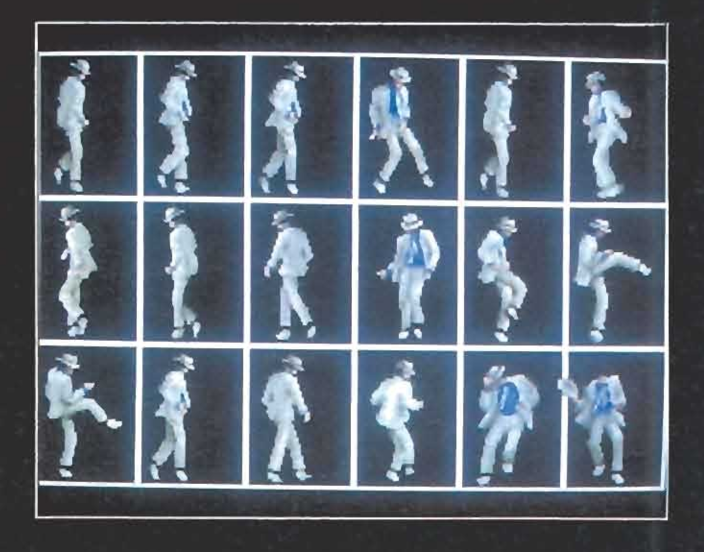




...utamente profesionales



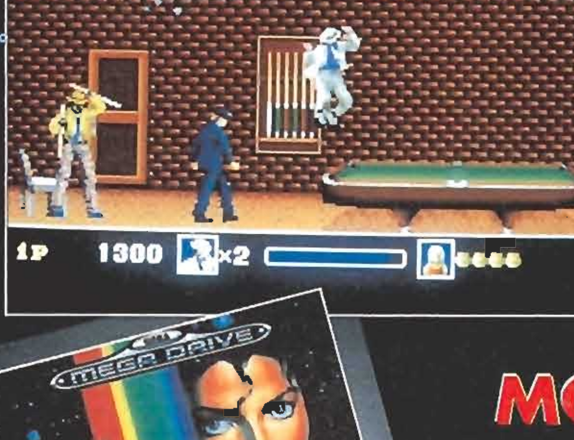




COLUMNS

Reproducción exacta del juego que ha desbancado al "Tetris" en las máquinas recreativas:

- Posibilidad de juego contra la máquina, contra otro jugador o dos jugadores contra la máquina.
- Dificultad progresiva.
- Modalidad de ayuda previa a la colocación de las gemas.
- Sonido estéreo con distintas melodías de fondo, seleccionables por el usuario.
- Distintas formas de juego (Arcade y Flash).
- El juego más recreativo de los últimos años.



4 MEGAS

MOONWALKER

El gran éxito de Michael Jackson en el video-juego que hará historia.

- Simulación perfecta del movimiento y bailes de Michael Jackson.
- Puedes hacer bailar a Michael con otros 5 personajes formando coreografía.
- Cinco escenarios distintos: Club 30, Calle, Cementerio, La Caverna y La Guarida.
- Danda sonora en estéreo de los temas: Beat it, Bad, Another part of me, Smooth Criminal y Billy Jean.



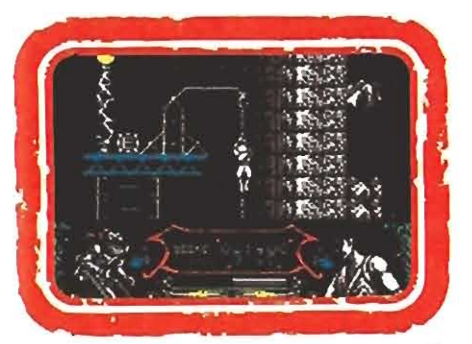


from Virgin

ERBE

... DE 100 TITULOS

STRIDER 2



El guerrero ha vuelto. Después de su aventura en tierras soviéticas, en la que fue capaz de infiltrarse en solitario en las líneas enemigas y destruir sus puntos estratégicos, su fama como mercenario no sólo ha llegado a todos los rincones de nuestro planeta sino que ha alcanzado otros mundos. Un lejano planeta llamado Magenta se encuentra en grave peligro y sus habitantes han solicitado la ayuda de Strider. La aventura, en esta ocasión en un mundo desconocido, está de nuevo en tus manos.

La emperatriz de Magenta ha sido raptada por un peligroso grupo de terroristas alienígenas que exigen como rescate el control del planeta. Los magentianos, un pueblo pacífico que carece de armas y ejército, han solicitado la colaboración de nuestro héroe a cambio de una jugosa recompensa y Strider, ansioso de nuevas aventuras, no ha dudado un instante en realizar el largo viaje desde la Tierra hasta el planeta de los terroristas.

El camino que separa a Strider del lugar donde se encuentra prisionera la emperatriz ha sido dividido en cinco fases. Para completar tan peligrosa misión nuestro héroe dispone únicamente de tres vidas con sus correspondientes indicadores de energía y un poderoso láser Gyro de alta velocidad que será su único arma en el combate. Dicho láser posee una doble utilidad, pues dispara diminutos proyectiles de largo alcance cuando Strider se encuentra en reposo y lanza devastadores rayos de alcance medio si nuestro protagonista lo activa agachado o en movimiento. Esta última faceta es indudablemente más eficaz que la primera pero solamente puede aplicarse cuando el enemigo a destruir se encuentra cerca de nosotros. Como ya es habitual ciertos enemigos pueden requerir varios disparos para ser eliminados.

Distribuidos por los diversos niveles hay algunos iconos marcados con una letra «E». A medida que Strider los recoge aumentará el tamaño de una estrecha barra horizontal colocada a la izquierda del indicador de energía, barra que tiene su utilidad al final de cada uno de los cinco niveles. En puntos concretos de cada nivel, siempre al final de los mismos, Strider se transformará automáticamente en robot por el mero hecho de pisar determinadas zonas o plataformas. En ese momento hará su aparición un enemigo especial de grandes dimensiones que solamente puede ser destruido con repetidos disparos del robot, sabiendo que a medida que disparemos se irá agotando la barra mencionada. Por ello no basta con llegar de cualquier forma al final de cada nivel, sino que es imprescindible recoger por el camino el mayor número posible de estos iconos.

Como ya ocurría en la primera parte, Strider dispone de una excelente agilidad que le permite dar volteretas y trepar incluso por paredes verticales. Del mismo modo deberá vigilar un marcador de tiempo que, al agotarse, le hará perder una vida y continuar al comienzo del último subnivel visitado.



AMIGA

Por si el elevado número de enemigos no es suficiente aliciente, contaremos con un tiempo límite.



AMIGA

Para completar la aventura disponemos sólo de tres vidas con sus correspondientes indicadores de energía.



SPECTRUM

El camino hasta donde se encuentra la emperatriz está dividido en cinco fases.

SPECTRUM

Al final de cada una de las fases nuestro héroe se convertirá en un robot.



SPECTRUM

El láser tiene una doble utilidad ya que produce disparos de largo y medio alcance.





SPECTRUM

Strider dispone de una excelente agilidad que le permite realizar grandes saltos.

Primera fase

La aventura comienza en el bosque que rodea la fortaleza de los terroristas. En los diversos escenarios de este nivel, Strider se encontrará básicamente con unos extraños pájaros mutantes y con los soldados que custodian la fortaleza, así como con dos tipos diferentes de objetos fijos disparando contra él.

Como puede observarse en el mapa este nivel puede dividirse en cuatro secciones: una primera sección de bosque, una pequeña base militar, una segunda sección de bosque y un largo túnel que conduce al final del nivel. La base que constituye la segunda de las cuatro secciones descritas no contiene nada importante en su interior y puede ser perfectamente pasada por alto a no ser que deseemos recoger los iconos que contiene, para lo cual habrá que emplear los ascensores que comunican los diversos pisos. En el túnel Strider deberá hacer uso de las diversas cuerdas disponibles para alcanzar la plataforma en la que se convertirá automáticamente en robot. En ese momento hará su aparición un helicóptero contra el cual deberemos lanzar un apreciable número de disparos, sabiendo que una vez destruido Strider adoptará de nuevo su forma humana y podrá acceder al último tramo del túnel para alcanzar el siguiente nivel.

Segunda fase

Strider se encuentra en las ruinas de una ciudad semidestruida, pero aún permanecen activas entre los escombros unas células fotoeléctricas que lanzan fuertes descargas contra los que intentan atravesarlas. Los soldados enemigos defienden cada rincón de la ciudad y en muchos puntos del nivel harán de nuevo su aparición los pájaros mutantes de la primera fase.

Podemos distinguir principalmente dos zonas en este nivel, una zona interior y otra exterior. A su vez la primera puede dividirse en dos tramos, pues Strider deberá en primer lugar ascender un total de seis pisos para luego dirigirse hacia la derecha y volverlos a bajar. Para ello nuestro héroe deberá trepar por las paredes en el ascenso y dejarse caer por los huecos del suelo en el descenso, recogiendo todos los iconos que encuentre y atravesando las descargas eléctricas en el momento apropiado.

Tras salir de esta primera sección el resto del camino es una larga línea recta al final de la cual, como ocurre en todos los niveles, Strider se transformará en robot y deberá destruir dos tanques uno tras otro, sabiendo que al eliminar el segundo recobrará su aspecto habitual y po-



El vengad



drá seguir caminando hasta finalizar este segundo nivel.

Tercera fase

Nos encontramos ahora en un complejo laberinto de túneles poblados no solamente por soldados sino también por unas extrañas criaturas alienígenas y defendidos por unos peligrosos objetos fijos que disparan contra los intrusos.

El mapeado de esta fase es sumamente más complejo que el de las fases anteriores y sin duda un cuidadoso estudio del esquema que acompaña a este artículo os resultará de gran utilidad para conservar la orientación. Básicamente el mapa tiene forma cuadrada, sabiendo que Strider comienza su andadura cerca de la esquina superior izquierda mientras que el final del nivel se encuentra en el extremo inferior derecho. Por tanto el camino ha de ser casi siempre descendente, si bien en muchos casos habrá que realizar ciertos rodeos para alcanzar las zonas deseadas. Para ello será necesario trepar por las paredes y hacer uso de las cuerdas dispuestas en numerosos puntos del mapeado.

El final del nivel resulta claramente reconocible pues antes de llegar a él es necesario superar una serie de pequeñas plataformas. En la boca de un estrecho túnel Strider se convertirá en robot y deberá destruir una gigantesca cabeza de bestia para completar el nivel.

Cuarta fase

Strider ha escapado de los oscuros túneles de la fase anterior y llega de nuevo al aire libre, al pie de una estructura de plataformas por la que deberá ascender constantemente para acceder al siguiente nivel. Al igual que en la primera fase Strider será atacado por los ya conocidos soldados y por los molestos pájaros mutantes.

Como ya hemos indicado, el recorrido ha de ser siempre ascendente a través de una estructura simétrica de delgadas plataformas. Esto significa que en muchos casos resulta indiferente caminar hacia la izquierda o hacia la derecha pues en cualquier caso lo importante es saltar entre las plataformas para acceder a cuerdas que nos permitan seguir ascendiendo. En muchos casos los saltos son bastante críticos pues algunas plataformas se encuentran separadas por grandes distancias. Aunque no creemos que tengáis especiales problemas de orientación el esquema adjunto puede resolver vuestras dudas.

Una vez alcanzada cierta altura bastará con colocarse sobre ▶

or estelar

CÓDIGO SECRETO

PC

GRAND PRIX CIRCUIT

Sois de lo más rápido descubriendo trucos, acaba de publicarse en nuestro país el juego y ya hay alguien que ha descubierto que haciendo un ESCAPE durante la carrera obtienes los veinticinco puntos como si hubieras ganado. ¡Monstruos, que sois unos monstruos!

José Luis Navarro Cervera (Navarra)

GOODY

Una solución cortita y clara para terminar el juego: primero recoger todos los cilindros repartidos por la ciudad, están todos menos tres, en segundo lugar comprar el soplete y usarlo en la casilla que hay en el lado final izquierdo de la alcantarilla. Ahora, comprad, alicates, destornillador, explosivo, llave y martillo, usadlo por este orden en las casillas del banco. Al llegar a la caja, la combinación estará escrita en el margen inferior derecho de nuestro marcador. Y por cierto, pulsando a la vez las letras de la palabra GOODY tendréis energía infinita.

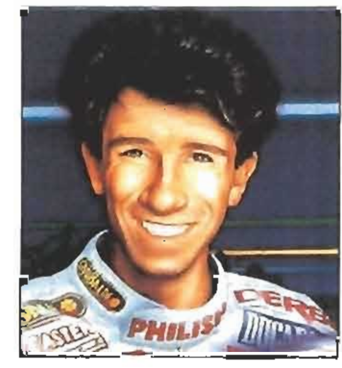
David Lluch (Benicarlo)

POPULOUS

Para los que todavía no hayan conseguido pasar del primer nivel, aquí van unos códigos que nos llegan de Barcelona y que os dejarán ver otros mundos diferentes que el del principio. SCOQUEMET, MORINGILL, BADACON y CORPEHAM.

Lluis Feliu (Barcelona)

ASPAR G.P. MASTER



Para ganar el campeonato sin hacer nada de nada no tienes más que poner el código 12F51D5C3598760 y podrás ver tu nombre escrito con letras de oro en el podium de los vencedores (a que ha quedado poético ¿eh?)

Lluis Pancorbo Creus (Gerona)

ATARI ST

STARBLADE

El mes pasado os echamos una manita con este programa y vamos a continuar ahora para que lo tengáis aún más fácil.

En Tisron tenéis que coger la mina autodirigida que hay a la derecha, para ello hay que pasar por la tienda. En Erina dejáis la mina delante de un enorme robot, cuando explote recoged el circuito. Colocadlo en la maquinaria que hay en el centro de pilotaje.

Inmediatamente os aparecerá un nuevo sistema en el mapa. En Skevis hay que encontrar un mapa magnético que tiene el código de acceso de Cassandra escrito en Centauriano... y ¿quién, hoy en día, no habla Centauriano?. La continuación: el mes que viene. Prometido.

Silmarils

THE LIGHT CORRIDOR

¿Cómo? ¿Qué todavía no has llegado al final? Pues aquí tienes un código que te va a facilitar mucho las cosas: 0531. ¡Toma ya!

Ernesto Povedilla (Madrid)

CAZAFANTASMAS II

Cuando aparece en la pantalla el logotipo de Activision aprieta Ctrl, S, U y Alt simultáneamente. Tendrás una agradable sorpresa en los dos primeros niveles del juego.

Albert C.S. Y Alex P.G. (Gerona)

AFTERBURNER

Para convertirte en un excelente piloto y además derribar a todos los enemigos que se te pongan por delante no tienes más que hacer una pausa y teclear THUNDERBLADE, a partir de ese momento, cada vez que aprietes la G obtendrás un misil extra y con N conseguirás una vida más.

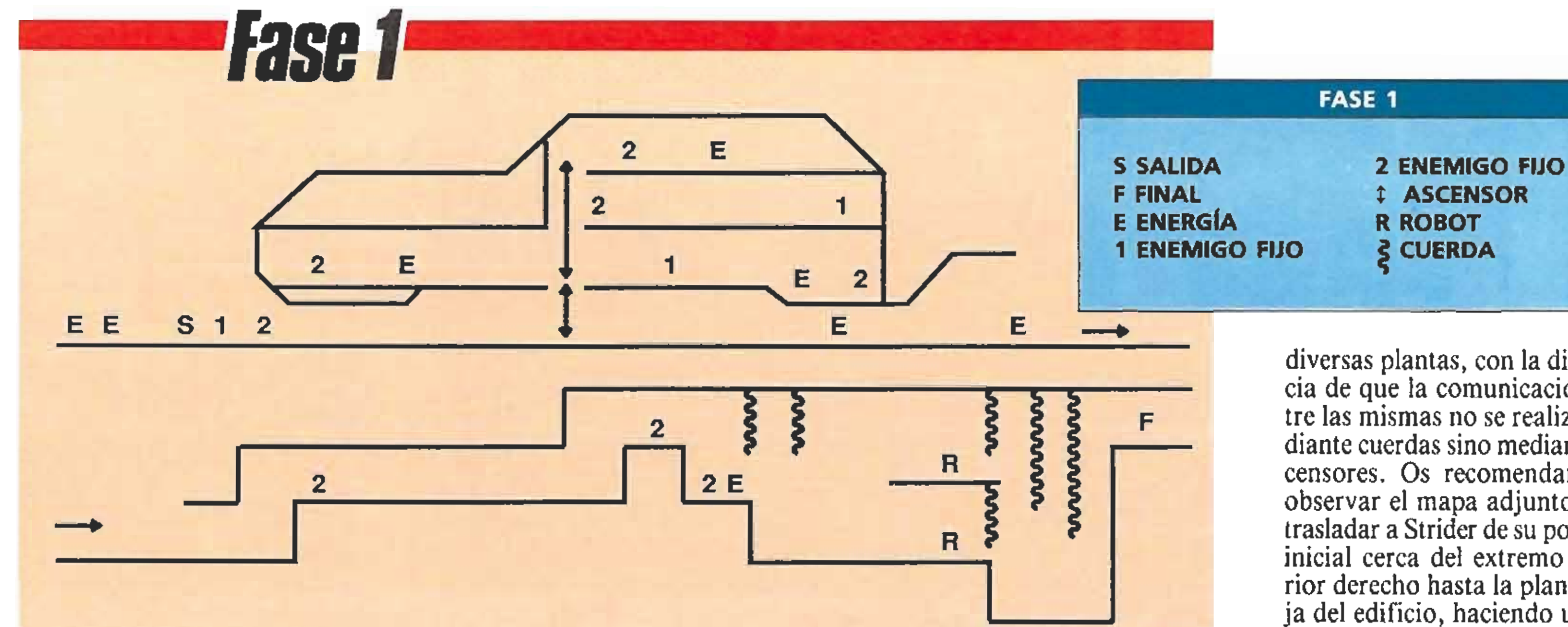
Marcos García Valiente (Madrid)

PREDATOR

Un poquito antiguo el juego pero es que algunos trucos cuesta descubrirlos, o no estáis de acuerdo con nosotros. A nuestro amigo Fernando, que ya es casi un asiduo de esta sección, se le ocurrió un día apretar la tecla F10 y ¡sorpresa! vio como recuperaba la energía.

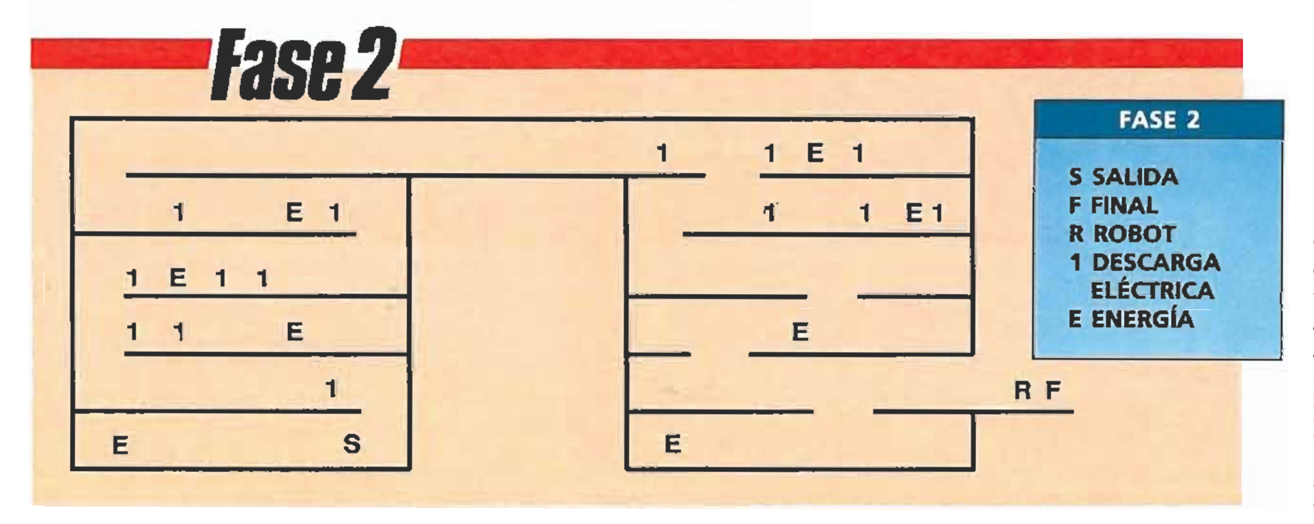
Fernando Ortega «Goldfingers» (Cádiz)





FASE 1

S SALIDA
F FINAL
E ENERGÍA
1 ENEMIGO FIJO
2 ENEMIGO FIJO
↕ ASCENSOR
R ROBOT
≀ CUERDA



FASE 2

S SALIDA
F FINAL
R ROBOT
1 DESCARGA ELÉCTRICA
E ENERGÍA

una plataforma para que Strider se transforme y se enfrente al malo de turno, en este caso una gigantesca calavera. A diferencia de otros niveles en este caso no es necesario seguir avanzando pues por el mero hecho de destruir a nuestro enemigo la fase se dará por concluida.

Quinta fase

Destruidas todas las defensas de los terroristas ya nada impide a Strider internarse en el edificio prisión. En un desesperado ataque final seremos acosados por los eternos soldados y por los monstruos alienígenas que ya hicieran su aparición en la tercera fase.

Ya que hemos mencionado la tercera fase diremos que su mapeado es muy similar al de este quinto y último nivel. Se trata por tanto nuevamente de una compleja estructura dividida en diversas plantas, con la diferencia de que la comunicación entre las mismas no se realiza mediante cuerdas sino mediante ascensores. Os recomendaremos observar el mapa adjunto para trasladar a Strider de su posición inicial cerca del extremo superior derecho hasta la planta baja del edificio, haciendo uso de los diversos ascensores y recogiendo todos los iconos.

Una vez abajo Strider debe caminar hacia la derecha hasta que a los pocos metros, al llegar a las proximidades de una esfera energética, nuestro héroe será absorbido por su campo de fuerza y comenzará a orbitar en círculos a su alrededor. Para sacar a Strider de tan molesta situación e impedir que se quede dando vueltas durante toda la eternidad debemos disparar repetidamente contra la esfera para que, una vez destruida, libere a Strider de su atracción.

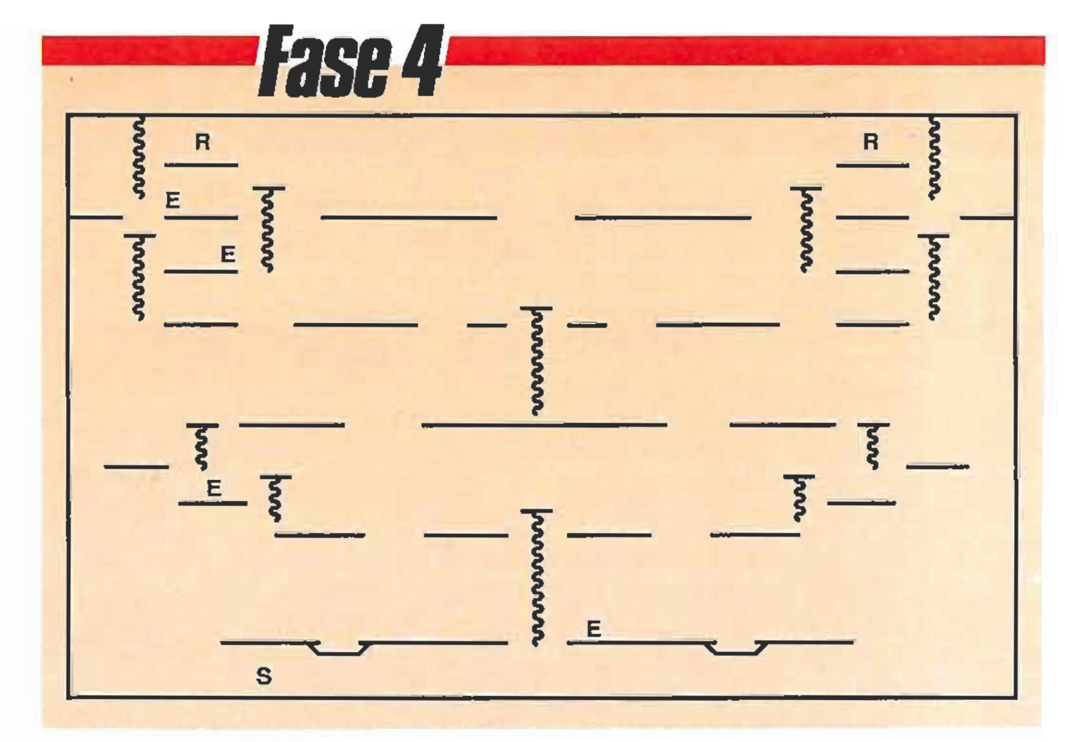
Ahora ya es posible continuar hacia la derecha, tomar el último ascensor y alcanzar la plataforma en la que Strider se transformará en robot y podrá enfrentarse con el guardián de este nivel, un soldado de grandes proporciones que sucumbirá rápidamente ante nuestros disparos. Ya nada nos separa del lugar donde se encuentra atada la prisionera, y Strider la libera albergando la esperanza de obtener no solamente la recompensa prometida sino tal vez un lugar en el corazón de la bellísima emperatriz de Magenta. ■

Pedro José Rodríguez



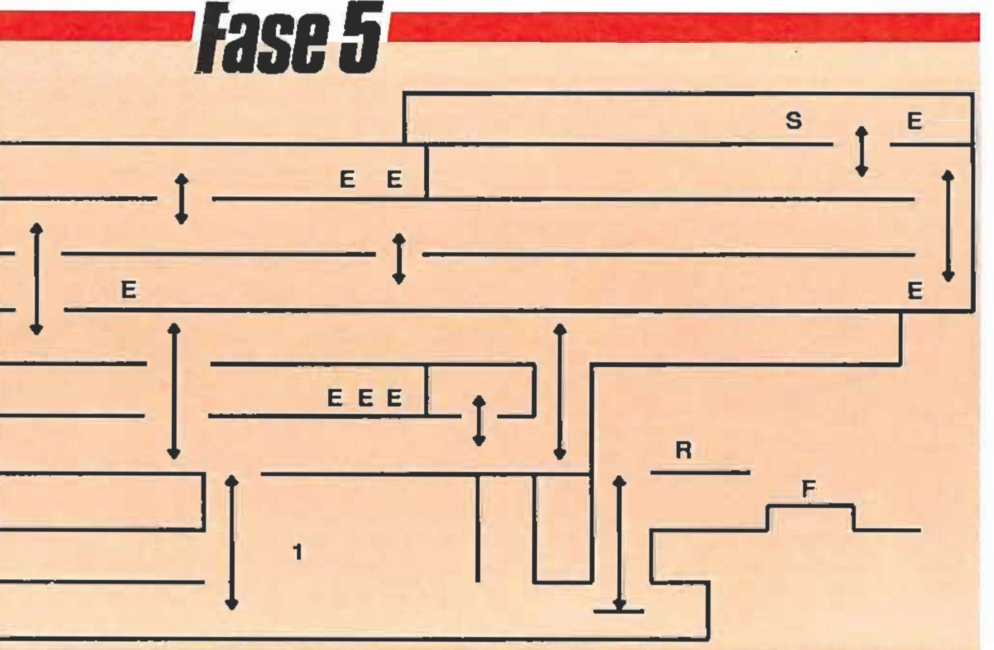
FASE 3

S SALIDA
F FINAL
E ENERGÍA
1 ENEMIGOS FIJOS
R ROBOT
≀ CUERDA



FASE 4

S SALIDA
F FINAL
E ENERGÍA
R ROBOT Y FINAL
≀ CUERDA





■ ***NOTA.** Aunque estos croquis han sido elaborados partiendo de la versión Spectrum, pocas son las diferencias que presenta respecto a los demás formatos para los que se ha desarrollado el juego.*


¡PAF!


¡UF! POR LO MENOS HEMOS CAÍDO EN BLANDO
¿DÓNDE HABRÁ CAÍDO CHIP?
GRRRR!

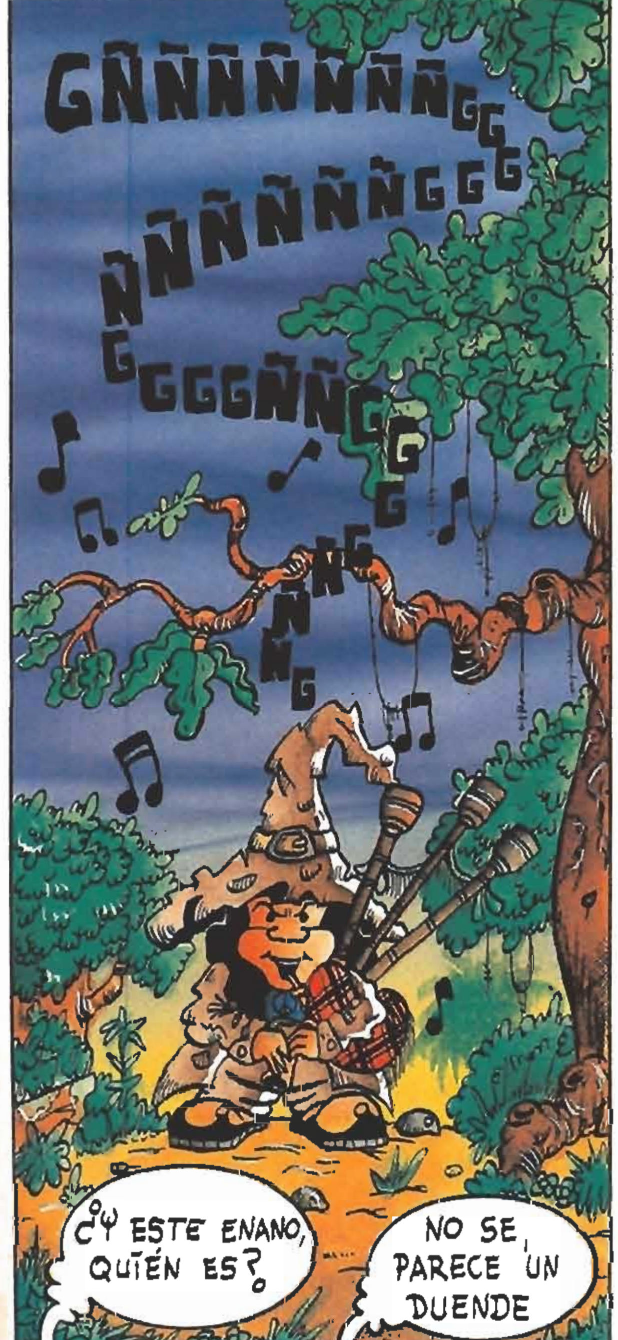

MI...MI... MIRA ESO JIM...




¡OH! ¡NO! PERDÍ EL MINIORDENADOR EN LA CAÍDA
¡ESTUPENDO, NOS VA A PAPEAR!


¿QUÉ ES ESO?
?
PARECE UNA GAITA


¡LA ARAÑA HUYE!


GÑÑÑÑÑÑÑGGG ÑÑÑÑÑÑGGG GGGÑÑG
¿Y ESTE ENANO, QUIÉN ES?
NO SE, PARECE UN DUENDE


HOLA, HOLA HOLA, PARECE QUE TENÍAIS PROBLEMAS
SÍ, Y GRACIAS A TI SE HAN SOLUCIONADO
¿QUIÉN ERES?
¡NICHS!
SOY TOM BOMBADÍL, VIVO EN ESTE BOSQUE Y COMO VEÍS, TODOS LOS ANIMALES ME RESPETAN
¿Y VOSOTROS?


LA NUESTRA ES UNA HISTORIA MUY LARGA, MEJOR DEJÉMOSLO
POR CIERTO, ¿DÓNDE ESTÁ CHIP?


¿CHIP?, SEGURAMENTE OS REFERIRÉIS AL GORDO BAJITO, LO VI CAER CERCA DE AQUÍ TRANQUILOS, PARECÍA ESTAR EN BUEN ESTADO


!?
SOCORRO!

CONTINUARÁ...

DRAGON'S LAIR II



Dirk the Daring vuelve a la carga. Tras mucho tiempo de felicidad, unos dos minutos aproximadamente, al lado de su volátil Daphne, la muchacha se ha metido en un nuevo lío. Y es que Dirk no gana para disgustos. Menos mal que esta vez ha aprovechado la compañía para fundar una familia y conseguir una prole de descendientes...

El caso es que nuestro héroe ha decidido afrontar el rescate con tranquilidad. Va a tomarse en plena paz su desayuno, mientras lo comparte con los futuros Dirks. O por lo menos esas eran sus intenciones. Por supuesto, será interrumpido por el mayor peligro que nunca hubiera podido imaginar, por un monstruo tan horrible que asustaría al temible dragón Singe, por...

Mejor, pongámonos en antecedentes. Esta vez quien ha echado el ojo a la voluptuosa Daphne es el pérfido (aparte de feo) mago Mordroc. No conforme con la simple visión ha decidido raptarla y casarse con ella, pero conociendo los triunfos de su marido, Dirk, ha optado por llevársela a otra época con lo que cree poder escapar de la ira del héroe.

Desde luego, su error es tamaño. Nada puede parar a Dirk en el rescate, excepto, claro está, un desayuno tranquilo y caliente.

El juego

La filosofía de esta nueva obra de Don Bluth es la de sus anteriores producciones, por lo que no voy a entretenerme mucho en este apartado. Ya sabéis que se trata de ir siguiendo las escenas de las aventuras de Dirk que se desarrollan en espléndidos dibujos animados y que precisan de nuestra colaboración en ciertos momentos, en los que deberemos hacer el movimiento adecuado.

Iré expresando los movimientos correctos en letras mayúsculas y normalmente entre paréntesis. Las posibilidades son **ARRIBA, ABAJO, IZQUIERDA, DERECHA** y **DISPARO**, bien entendido que es en esta dirección en la que deberéis mover el joystick para superar la escena con éxito. Con estas precisiones volvemos con Dirk, a quien habíamos dejado enfrentado al monstruo más temible de su carrera, ni más ni menos que...

La Suegra



«¿Qué has hecho con mi hija?»— grita la encantadora madre de Daphne y suegra de nuestro buen amigo Dirk.



La persecución comienza y la huida de Dirk demuestra, a los ojos de la buena señora, que no es del todo inocente.



El mejor aperitivo para una enorme serpiente son unos "pinchitos" de caballero tiernecito.



Claro que el monstruo no conocía a la suegra de nuestro héroe, que le va a traer un buen dolor de cabeza.



Ya libre, eso cree él, de su familia política, Dirk hace equilibrios sobre una roca para terminar cayendo al profundo subterráneo.

Efectivamente, la madre de la princesa ha irrumpido en el salón de Dirk rodillo en mano y no con buenas intenciones. De hecho, brama algo sobre un nuevo secuestro de «su» Daphne. Comoquiera que no parece muy dispuesta a hablar, Dirk decide que es un buen momento para comenzar el rescate, sobre todo al ver el rodillo a punto de destrozarle. Lo esquiva (IZQUIERDA) y corre hacia el puente seguido por la gorda señora, donde evita unos húmedos tentáculos (ABAJO y DERECHA).



Una vez dentro, asusta a una serpiente (DISPARO) mientras reza para que su suegra no le vea. Pero claro que le ve, lo que le obliga a huir (DERECHA). Prosigue la persecución, ahora aderezada por la serpiente de antes (ABAJO, IZQUIERDA), que no sospecha lo que se avecina: la suegra la va a usar como liana en su afán de captura. Dirk esquivará ágilmente el arma contundente con precisos saltos (IZQUIERDA, ARRIBA) y alcanzará también a la pobre serpiente. Esto le conduce sobre una inestable roca desde la que debe saltar (ARRIBA) sólo para ver como su destino se quiebra igualmente y da vueltas sobre un agujero, hacia el que se lanza Dirk (ABAJO y ABAJO), sólo para encontrarse con...

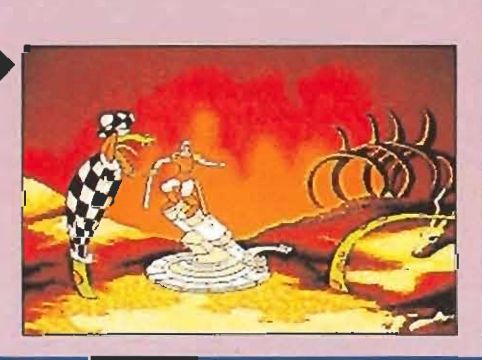
La Máquina del Tiempo



«¿Qué máquina tan extraña?» —piensa el paladín. «¿Para qué servirá este botoncito rojo...?»



Tras deshacerse de su nueva amiga, el valiente guerrero se topa con otros "simpáticos" habitantes de la caverna.



Parece que la dueña de la máquina no está dispuesta a colaborar en el rescate de Daphne, y así se lo hace saber a Dirk.



TIME WARP

¡¡Devuélveme a mi chica!!

Una máquina del tiempo que se dedica a hablar en verso y cuyo principal defecto es tener una larga serpiente, enfundada en un jersey a cuadros, por guardián. Sin dudarlo, Dirk se enfrenta con ella (DISPARO) y salta sobre la máquina (ARRIBA) para esquivar su cola. Guardando a duras penas el equilibrio la vuelve a espantar (DISPARO). Ahora a la serpiente le da por levantar en vilo la máquina y a Dirk con ella. Con rapidez Dirk se encarama sobre el artefacto (ARRIBA) y huye hacia el esqueleto de un dragón (DERECHA) en cuyo interior está el combustible que usa la máquina.

La serpiente embiste de nuevo y Dirk la rechaza (IZQUIERDA, DISPARO). Se acerca al líquido y llena su casco de guarrería mientras evita unas calaveras inquietas (IZQUIERDA). Ahora debe correr hacia la máquina, pero manteniendo a raya al reptil que le acosa (ABAJO, DISPARO). Ya en la máquina, tendrá que hacer malabarismos para, mientras la serpiente le pretende tomar por aperitivo, llenar el depósito del trasto con el contenido de su casco y embutírselo de nuevo, pero no os preocupéis pues siempre se ducha tras el trabajo. (DISPARO, IZQUIERDA, IZQUIERDA, DISPARO).

Finalmente es lanzado sobre el sillón del vehículo donde deberá desembarazarse del reptil (DISPARO, DERECHA) y ponerlo en marcha con su espada (DISPARO, DERECHA). El último pensamiento de Dirk es de esperanza pues ha visto entrar a su suegra y supone que la serpiente va a dar buena cuenta de ella, pobre iluso y... pobre serpiente.





▲ Parece que al final ha conseguido su objetivo...

▲ ...con la inestimable ayuda de su mamá política. «Huyamos, aquí viene de nuevo» —piensa Dirk.

En la Prehistoria



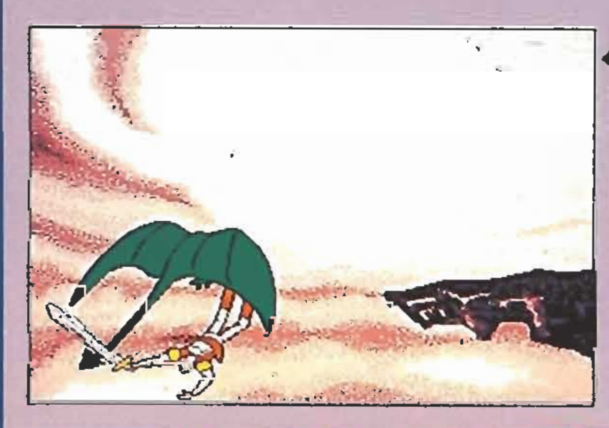
Las líneas aéreas del pasado eran mucho menos confortables que las actuales, y si no te lo crees, pregunta a nuestro amigo.



«¿Voy bien para rescatar a mi amada Daphne?»— pregunta Dirk a un curioso personaje.



Con sólo un embrujo como respuesta del mago, el vuelo prosigue hasta su destino final.



«Ya me estoy cansando de ir cabeza abajo»— grita Dirk, con la esperanza de convencer al terradáctilo.



Por fin aparece ante los ojos de Dirk su querida esposa, pero sólo para ser raptada de nuevo.



Una curiosa ala delta va a ser empleada por Dirk para lanzarse al rescate.

Claro que la alegría le dura poco al ver unos hermosos terradáctilos intentar devorarle (vaya costumbres tienen todos estos bichos). Su reacción no se hace esperar (ARRIBA) y se desembaraza de uno (DISPARO). Sin embargo, el otro le coge (DISPARO) y le lleva cerca del malvado Mordroc, a quien esquiva con una formidable contorsión Dirk (ARRIBA). El vuelo prosigue y Dirk consigue espantar a su piloto (DISPARO) sólo para ser recogido al vuelo por otro encantador animalito (ARRIBA) quien le acerca a un risco que parece la única escapatoria de Dirk y hacia el que se lanza (DERECHA).

Por fin puede ver a su amada. Lo malo es que se la están llevando unos centauros voladores. Por si fuera poco, los terradáctilos siguen en sus trece. Dirk mata al primero (ABAJO, DISPARO) y salta sobre la peña en que estaba su amada. Aquí acaba con el otro dinosaurio (ABAJO rápidamente, DISPARO) sólo para observar a Daphne alejarse por el aire. Por fin, ve las alas a su lado y las coge (IZQUIERDA) mientras evita los mordiscos de los recientes huérfanos (DERECHA) no menos peligrosos que sus progenitores. Sin dudarlo, despega (ARRIBA) y colisiona con el portador de su amada.



Por desgracia, esto causa que Daphne caiga al vacío. Claro, Dirk se lanza a su rescate (ABAJO) con la mala suerte de perder ahora la espada que se apresura a perderse en un charco de barro. Dirk se lanza en pos de su arma (ABAJO), la recoge (DERECHA) pero entretanto un sonriente centauro se lleva de nuevo a Daphne. Dirk sólo puede lamentar su suerte y activar de nuevo la máquina del tiempo (ARRIBA).

En el Paraiso

Ahora ha sido trasladado ni más ni menos que al Edén. Pero pronto descubrirá que para él poco hay paradisiaco. Mientras sube una liana un ángel regordete intenta atizarle con su vara. Dirk lo esquiva cambiándose de liana (ABAJO, ARRIBA) y prosiguiendo su ascenso. En el siguiente piso de nubes le esperan el angelote y otros angelitos. Consigue esquivar de nuevo los cariñosos golpes del gordito (ABAJO nada más aparecer la pantalla) y finalmente saltar sobre los pequeños (IZQUIERDA). No le va a quedar otro remedio que meterse antes de tiempo en el Paraiso, para lo que usa una liana (ARRIBA) y se balancea (ARRIBA).

Con esto pasa sobre el muro prohibido, y saltando de rama en rama consigue dejar atrás al ángel guardián y a los cariñosos niños. (IZQUIERDA, ABAJO, ARRIBA, DERECHA). Por cierto, no parece muy contento el jefe con la actuación de sus subordinados. Pero nadie les dijo que iban a tener que luchar con Dirk, el gran héroe.

El siguiente peligro tiene también forma de serpiente. Y, obviamente, está vigilando la manzana de la tentación. Con su espada, Dirk hace desistir de sus primeros intentos a la serpiente (DISPARO, DISPARO) y recibe una inesperada ayuda de otra serpiente hermana de su enemigo. Mientras ésta intenta convencer a aquella de que no se meriende a Dirk, el aventurero no deberá dejar que le atrape (DISPARO). Sin embargo, no podrá evitar ser atrapado y elevado en volandas entre ambas serpientes durante el diálogo. Moviéndose de una a otra consigue sobrevivir al diálogo (DERECHA, ARRIBA, ARRIBA). Mientras prosigue el ascenso, la tendrá que esquivar otra vez (ABAJO) y por fin saltar de sus improvisadas cuerdas a una rama (DERECHA) en que podrá ver el fruto de nuestras desdichas. Mientras lo contempla, la serpiente hambrienta intentará aunque sea un pequeño bocadito. Dirk la asusta un poco y le deja ya en paz (DISPARO).

Aquí está su perdida máquina del tiempo, pero sobre un soporte bastante inestable por lo que deberá activarla con rapidez (DISPARO), si no quiere caer a lo más bajo.



El paraiso no es un lugar tan tranquilo como nos imaginamos.



«¡Angelitos!»— piensa Dirk. Y se equivoca de lleno.



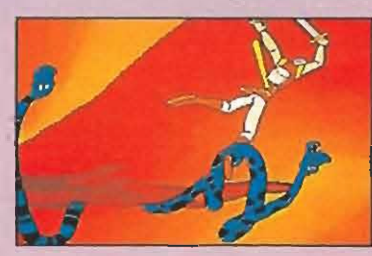
Tarzán no lo habría hecho mejor: con una liana.



«Algún dia volverás y entonces no te será tan fácil escapar»— piensa el angelote mientras ve como huye Dirk.



¿Quién es el que ha dicho que las serpientes son malas? Hay de todo en la viña del Señor.



Mientras los dos reptiles discuten, Dirk, acaba, como casi siempre, cabeza abajo.



Aqui se guarda la fruta prohibida, protegida por el monstruo que está pensando en el guerrero...



...pero Dirk no está de acuerdo en dejarse mordisquear y termina espantando al animalucho.

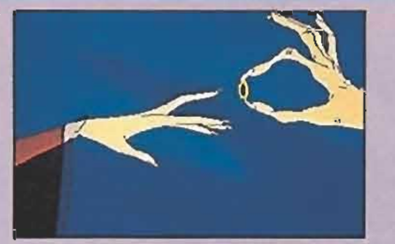
Mordroc se casa

El turno de irrumpir le toca ahora a Dirk que lo hace en mitad de la boda del mago Mordroc. Esto es claramente un acto de mala educación, pero se comprende por ser uno de los contrayentes su esposa. Hay que reaccionar y evitar que el anillo sea introducido. Dirk debe saltar del abismo y lanzar su espada antes del fatídico momento (ARRIBA, DISPARO). El filo atraviesa el brazo de Mordroc que, con admirable sangre fría, lo saca de la carne y ataca al caballero. Pero éste lo esquiva saltando y agachándose (ARRIBA, IZQUIERDA, ABAJO) y finalmente apartándose de su alcance (DERECHA). Con esto, Dirk llega cerca del anillo. Lo malo es que la zona se está derrumbando. Rápidamente Dirk casi vuela para no perder el equilibrio (ARRIBA, DERECHA) y, el más difícil todavía, se saca el cinturón en pleno vuelo y con él coge el Anillo de la Muerte (DISPARO) y salta a un nuevo sitio seguro (IZQUIERDA).

Por ahora, el mago se ha acordado de lo que es y se dispone a ejercer como tal. Lanza un rayito a Dirk sobre el que éste salta (ARRIBA). Improvisando una onda con su cinturón y con el anillo como proyectil, Dirk lo lanza a la desesperada (DISPARO). Pero ahora la suerte se alía con él y el Anillo de la Muerte encuentra su destino en el dedo del mago, que se hincha en una horrenda bolsa de gas. El peligro no termina, pues el suelo comienza a ceder y Dirk debe reaccionar saltando al lado de Daphne (ABAJO). Ella está dormida y la bolsa sigue por los alrededores. Tras alcanzar suelo firme (ABAJO) sin ninguna consideración hacia el sueño de su amada, Dirk pincha el globo y acaba para siempre con el mago (DISPARO).



Por fin, con su amada a la vista, Dirk descubre el objetivo de Mordroc, su malvado enemigo.



En breves instantes Daphne quedará bajo el influjo del mago.



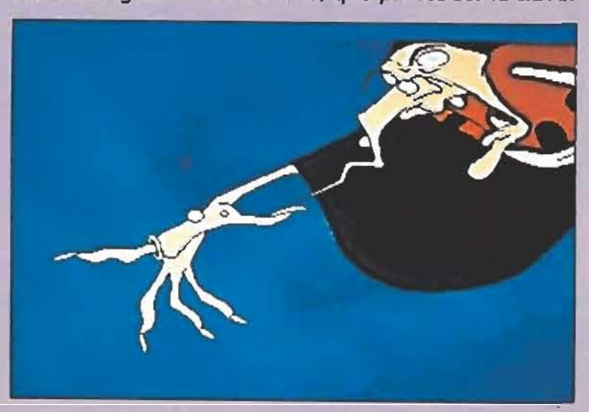
Aunque herido, Mordroc sigue intentando destruir a nuestro amigo.



Rápidamente, Dirk se lanza en pos del anillo, que parece ser la clave.



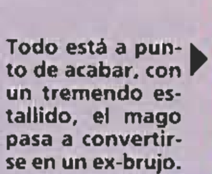
Improvisando una honda con su cinturón, el guerrero arroja el anillo sobre Mordroc.



El brujo embrujado, valga la redundancia, porque el mago comprueba que la puntería de Dirk es perfecta.



Todo se está derrumbando y Mordroc ve con horror como nuestro héroe se acerca a él con la espada lista...



Todo está a punto de acabar, con un tremendo estallido, el mago pasa a convertirse en un ex-brujo.



Nuevo intento de final feliz



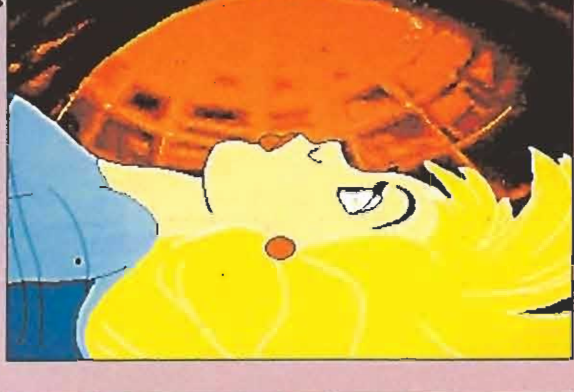
Una buena foto que muestra el momento en que el eterno enemigo de Dirk es aplastado bajo las rocas ¿Habrá desaparecido para siempre?



Mientras el héroe espera vuestros consejos, pasa el rato espantando al último terradáctilo que quedaba.



Es bien conocido que lo mejor para despertar princesas es un beso. Y si no que se lo pregunten a la Bella Durmiente.





¿Dormida o muerta? ¿Qué creéis vosotros que tiene que hacer Dirk para comprobarlo?



¡Qué chica tan apasionada! ¡Da gusto tener que ir a rescatarla para terminar así! ¡Hasta la próxima!



Si bien Daphne no se inmuta, el resto de la estancia se echa a temblar. Y, como siempre que los edificios tiemblan, los techos caen sobre los viandantes. Esto es malo para Dirk que debe evitar que le caigan en la cabecita (ABAJO) y llegar al lecho de su amada (IZQUIERDA, ARRIBA). En vista del poco efecto de la explosión y la caída de riscos sobre el sueño de su amada, el brillante Dirk decide besar a Daphne, pues ha oído que le dió resultado a un colega en cierta ocasión (ABAJO) y la besa suavemente mientras espanta unos inoportunos bichejos volantes (DISPARO, DISPARO).

Pero Daphne no es la Bella Durmiente, aunque sea bella y esté durmiendo, y esta vez no resulta el truco. Deprimido, Dirk se sienta cerca. Tanto trabajo para esto...y además, a ver quién se atreve a volver sin rescatar a Daphne con su obesa madre por los alrededores. De repente, Daphne abre los ojos sorprendida y, al notar movimiento, Dirk se da la vuelta. Se desembaraza distraídamente de otro bicho (DISPARO) y... efectivamente, su amada se mueve. La coge entre sus brazos cansados y la besa fervorosamente en los húmedos labios. (Nota: así se pueden reconstruir relaciones rotas y, si no, haced la prueba).

Cuando Dirk vuelve a casa sus hijos le esperan alborozados. La sonrisa se le hiela en la cara al ver a su querida suegra rodillo en mano y con una piel de serpiente en el cuello. No obstante, la señora ha sonreido (lo más parecido que puede conseguir) al ver a «su» Daphne sana y salva. De todas formas, Dirk no se hace ilusiones y sabe que dentro de poco alguien volverá a secuestrar a Daphne y le tocará a él otra vez la cansada tarea de rescatarla. Su única esperanza son los niños: a ver si se hacen ya mayores y pueden irse ellos a rescatar a su madre. ■

F. Herrera

Todas las fotos de este artículo corresponden a la versión Amiga de «TimeWarp: Dragon's Lair 2».

STRIDER II — AMSTRAD

```
10 'Cargador Para  "STRIDER II" Version
ORIGINAL
20 'AMSTRAD-Cinta  realizado por C.H.A.B
 para "Micromania"
30 MODE 1:check=0:FOR X=&40A2 TO &4347:R
EAD A$:A=VAL("&"+A$):POKE X.A:CHECK=CHEC
K+A:NEXT
40 IF CHECK<>74721 THEN SOUND 1.400.15.1
5:PRINT "ERROR EN DATAS":END
50 CHECK=0:FOR X=&8500 TO &850B:READ A$:
A=VAL("&"+A$):POKE X.A:CHECK=CHECK+A:NEX
T
60 IF CHECK<>1532 THEN SOUND 1.400.15.15
:PRINT "ERROR EN DATAS":END
70 LOCATE 1,24:PRINT "INSERTA 'STRIDER I
I' Y PULSA UNA TECLA":PEN 2:LOCATE 13,1:
PRINT"Ya tienes Pokes":CALL &BB18:MODE 0
:CALL &BC6E:FOR X=0 TO 80000:NEXT:CALL &
BC71:CALL &BD37:CALL &433A
80 DATA 3E,00,21,E1,E9,22,00,80,CD,00,80
,11,99,02,19,11,A4,92,01,A5,02,ED,B8,C3,
2A,90,00,03,06,0F,18,01,05,0A,0D,14,1A,0
1,02,0B,14,1A,31,00,8E,F5,3E,00,CD,0E,BC
,01,00,00,CD,38,BC,CD,A3,90
90 DATA F1,4F,E6,0F,32,A5,92,B9,3E,14,DD
,21,00,C0,CC,E5,90,FB,21,2A,90,3E,10,2B,
3D,F5,E5,46,48,CD,32,BC,E1,F1,20,F3,CD,B
0,90,3E,15,DD,21,40,00,CD,E5,90,3E,00,32
,7E,01,C3,00,85,00,3E,17,DD
100 DATA 21,00,3E,CD,E5,90,3A,A5,92,32,0
2,3E,97,32,44,00,CD,BB,90,20,10,3E,18,1E
,01,DD,21,00,40,CD,CE,90,3E,FF,32,44,00,
31,00,8E,C3,40,00,3E,10,01,00,00,3D,F5,C
D,32,BC,F1,20,F5,CD,41,BC,2C
110 DATA 45,CD,19,BD,10,FB,C9,21,80,40,4
E,75,1E,01,CD,D8,90,36,40,CD,D6,90,7E,BD
,71,C9,4F,CD,D8,90,79,CD,E5,90,1E,00,7B,
B7,28,02,C6,0B,F6,C0,06,7F,ED,79,C9,32,0
2,91,DD,22,07,91,3E,FF,DD,21
120 DATA 99,92,11,0A,00,CD,7C,91,D2,76,9
1,C2,76,91,3A,99,92,FE,00,C2,76,91,21,00
,00,ED,5B,A1,92,19,ED,5B,9A,92,A7,ED,52,
E5,DD,E1,CD,7C,91,D2,76,91,C2,76,91,3A,9
D,92,32,37,91,2A,9E,92,22,39
130 DATA 91,ED,5B,9A,92,2A,3F,92,D5,E5,0
E,00,7E,AB,A9,77,23,1B,7A,B3,20,F6,E1,D1
,3A,9C,92,32,55,91,DD,2A,07,91,3A,A0,92,
17,30,20,0E,00,06,01,7E,B9,20,0B,23,1B,7
E,B7,79,28,04,46,23,1B,7E,DD
140 DATA 77,00,DD,23,10,F9,23,1B,7A,B3,2
0,E2,37,C9,01,80,7F,ED,49,C7,F3,ED,53,3B
,92,DD,22,3F,92,6F,67,22,2C,92,D9,C5,D5,
01,10,7F,11,01,5B,D9,97,32,5F,92,3E,57,3
2,98,92,21,28,92,22,26,92,01
150 DATA 10,F6,ED,49,26,32,06,9C,3E,16,C
D,74,92,30,F5,3E,C6,B8,30,F0,25,20,EF,06
,C9,CD,78,92,30,E6,78,FE,D4,30,F4,CD,78,
92,30,DC,D9,16,43,D9,DD,21,29,92,11,02,0
0,06,12,2E,01,78,06,D7,CD,74
160 DATA 92,D2,63,92,3E,E7,B8,CB,15,3E,1
5,D2,DC,91,DD,23,DD,2B,3A,5F,92,85,32,5F
,92,3A,98,92,AA,AB,AD,DD,77,00,06,09,CB,
63,28,0D,3A,98,92,C6,7B,83,92,32,98,92,0
5,05,05,3A,98,92,C6,EF,32,98
170 DATA 92,DD,23,1B,7A,B3,C2,D9,91,C3,2
8,92,21,00,00,11,00,00,ED,52,C2,64,92,1B
,21,46,92,22,26,92,11,00,00,DD,21,00,00,
06,01,C3,D9,91,11,5B,92,ED,53,26,92,ED,4
A,11,01,00,DD,21,5D,92,06,03
180 DATA C3,D9,91,7D,C6,00,FE,00,37,28,0
1,97,01,00,F6,ED,49,D9,3E,54,ED,49,ED,79
,D1,C1,D9,C9,CD,7A,92,D0,3E,16,3D,20,FD,
A7,04,C8,3E,F5,DB,FF,1F,C8,A9,E6,40,28,F
3,79,2F,4F,D9,A3,82,ED,49,ED
190 DATA 79,D9,37,C9,11,A2,01,21,A2,40,0
1,00,03,ED,B0,C3,A2,01,3E,16,DD,21,00,A0
,CD,E5,90,C3,75,90
```

TURRICAN — ATARI

```
1      '*********************************
2      '*       CARGADOR ATARI ST       *
3      '*           TURRICAN            *
4      '* BY MARC STEADMAN & JULIAN ROM *
5      '*********************************
10     FULLW 2:CLEARW 2:GOTOXY 0,0
20     FOR N=3E5 TO 3E5+238 STEP 2: READ A$
30     A=VAL("&H"+A$):POKE N,A:S=S+A:NEXT N
40     IF S<>&H151155 THEN ? "DATAS MAL":END
50     ? "PREPARA UN DISCO":A$=INPUT$(1)
60     BSAVE"TURI.PRG",3E5,N-3E5:?"Ok."
70     A$=INPUT$(1)
100    DATA 601A,0000,00C6,0000,0000,0000,0000,0000
110    DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,3F3C,0020
120    DATA 4E41,4879,0000,00A6,3F3C,0009,4E41,3F3C
130    DATA 0007,4E41,508F,3F3C,0001,42A7,3F3C,0001
140    DATA 4267,42A7,2F3C,0000,1FE6,3F3C,0008,4E4E
150    DATA DFFC,0000,0014,46FC,2700,203C,0653,FF00
160    DATA 23FC,0000,2028,0000,0008,33FC,DFF8,0000
170    DATA 2022,23FC,0000,006E,0000,002C,33FC,FFFF
180    DATA 0000,20EA,4EF9,0000,2008,33FC,4E75,0000
190    DATA 20EA,2E3C,4E71,4E71,31C7,601C,21C7,601E
200    DATA 23C7,0000,8316,23C7,0000,8462,23FC,2EBC
210    DATA 0000,0000,8F7A,23FC,882C,4E75,0000,8F7E
220    DATA 4E73,504F,4E20,454C,2044,4953,434F,2059
230    DATA 2050,554C,5341,2055,4E41,2054,4543,4C41
240    DATA 0090,0000,0008,5000,0000,0000,0000,0000
```

ATARI ST

ATARI ST

ATARI ST

TORTUGAS NINJA — PC

```
1 ' CARGADOR PARA EL TORTUGAS NINJA (PC,CGA-EGA-HERCULES)
10 ' *** POR JAVIER SANCHEZ FRANSESCH ***
20 CLS:KEY OFF:DIM D%(400)
30 READ C:S=S+C:IF C=-1 THEN 60
40 P=P+1:D%(P)=C:GOTO 30
50 IF A$="E" OR A$="e" THEN T=1
60 IF S<>15987 THEN PRINT "ERROR EN LOS DATAS!":END
70 INPUT "VERSION (Cga/Ega/Hercules)";A$:IF A$="c" OR A$="C" THEN T=2
80 IF A$="E" OR A$="e" THEN T=1
90 IF A$="H" OR A$="h" THEN T=3
100 D% (4)=T
110 PRINT "    INTRODUCE EL DISCO DONDE QUIERAS GRABAR EL CARGADOR Y
PULSA UNA TECLA"
120 IF INKEY$="" THEN 120
130 OPEN "R",#1,"ctortuga.com",1
140 FIELD #1,1 AS A$
150 FOR T=1 TO P:LSET A$=CHR$(D%(T)):PUT #1,T:NEXT:CLOSE 1
160 PRINT:PRINT "CREADO EL FICHERO CTORTUGA.COM, CARGALO ANTES DEL
TORTUGAS NINJA Y CONSEGUIRAS  ENERGIA INFINITA."
170 END
180 DATA 233,149,000,001,046,137,030,114,001,046,163,116,001,088,091,
083,080,030
190 DATA 046,128,062,003,001,001,116,016,046,128,062,003,001,002,116,
038,046,128
200 DATA 062,003,001,003,116,030,142,219,129,062,122,194,131,063,117,
017,199,006
210 DATA 122,194,199,007,199,006,124,194,128,000,198,006,126,194,144,
235,028,144
220 DATA 142,219,129,062,236,144,131,063,117,017,199,006,236,144,199,
007,199,006
230 DATA 238,144,128,000,198,006,240,144,144,031,046,161,116,001,046,
139,030,114
240 DATA 001,234,000,000,000,000,000,000,000,000,000,067,097,114,103,
097,032,097
250 DATA 104,111,114,097,032,101,108,032,084,077,078,084,046,010,013,
040,067,041
260 DATA 032,074,046,083,046,070,046,036,014,031,184,033,053,205,033,
137,030,110
270 DATA 001,140,006,112,001,184,033,037,141,022,004,001,014,031,205,
033,180,009
280 DATA 014,031,141,022,119,001,205,033,141,022,118,001,205,039,-1
```

NIGHT SHIFT — AMIGA




```
REM Cargador 'Night Shift'
REM Pedro Josè Rodriguez 30-12-90
DEF FNn=(UCASE$(a$)="N"):CLS:DIM c%(256):n=0:sum=0:a$="":RESTORE
WHILE a$<>"*":READ a$:byte=VAL("&H"+a$):c%(n)=byte:sum=sum+byte:n=n+1:WEND
IF sum<>811815& THEN PRINT"Error en los data!":END
PRINT"Atenciòn: Cuando el programa haya terminado de cargarse"
PRINT"dispondràs de tiempo infinito, pero deberàs pulsar"
PRINT"el botòn izquierdo del ratòn cuando desees finalizar una fase"
PRINT:PRINT"Inserta disco original...":start=VARPTR(c%(0)):CALL start
DATA 41FA,0016,43F9,0007,F000,45FA,00C2,2649,12D8,B5C8,66FA,4ED3,2C79,0000
DATA 0004,41FA,0030,2D48,002E,41EE,0022,7016,4281,D258,51C8,FFFC,4641,3D41
DATA 0052,0839,0004,00BF,E001,66F6,23FC,00FC,0002,0000,0080,4E40,48E7,0082
DATA 2C79,0000,0004,42AE,002E,41FA,0012,216E,FE6A,0002,2D48,FE6A,4CDF,4100
DATA 4E75,4EB9,FFFF,FFFF,48F9,0500,0000,0300,2057,0C50,23C0,670A,4CF9,0500
DATA 0000,0300,4E75,2D7A,FFE0,FE6A,0C58,3F3C,66FA,0C58,001B,66F4,41E8,0016
DATA 43FA,000E,45FA,0020,30D9,B5C9,66FA,6000,3B6D,0026,0028,0839,0006,00BF
DATA E001,6604,426D,0026,4E71,*
```

NARCO POLICE — AMIGA

```
REM Cargador 'Narco Police'
REM Pedro Josè Rodriguez 16-12-90
DEF FNn=(UCASE$(a$)="N"):CLS:DIM c%(119):n=0:sum=0:a$="":RESTORE
WHILE a$<>"*":READ a$:byte=VAL("&H"+a$):c%(n)=byte:sum=sum+byte:n=n+1:WEND
IF sum<>1105701& THEN PRINT"Error en los data!":END
INPUT"Vidas infinitas";a$:IF FNn THEN c%(76)=&H6006
INPUT"Energia infinita";a$:IF FNn THEN c%(80)=&H6016
INPUT"Municiòn infinita";a$:IF FNn THEN c%(92)=&H6006
INPUT"Misiles infinitos";a$:IF FNn THEN c%(96)=&H6016
INPUT"Explosivos infinitos";a$:IF FNn THEN c%(108)=&H6006
INPUT"Botiquines infinitos";a$:IF FNn THEN c%(112)=&H6006
PRINT:PRINT"Asegùrate de que no hay ningùn disco en la unidad,"
PRINT"pulsa una tecla y no insertes el disco original"
PRINT"hasta que aparezca la imagen solicitando el Workbench"
WHILE INKEY$="":WEND:start=VARPTR(c%(0)):CALL start
DATA 41FA,0016,43F9,0007,F000,45FA,00E2,2649,12D8,B5C8,66FA,4ED3,2C79,0000
DATA 0004,41FA,0026,2D48,002E,41EE,0022,7016,4281,D258,51C8,FFFC,4641,3D41
DATA 0052,23FC,00FC,0002,0000,0080,4E40,48E7,0082,2C79,0000,0004,42AE,002E
DATA 41FA,0012,216E,FE3A,0002,2D48,FE3A,4CDF,4100,4E75,4EB9,FFFF,FFFF,0C94
DATA 444F,5300,66F0,2D7A,FFF2,FE3A,41FA,0010,397C,4EF9,0072,2948,0074,4EEC
DATA 000C,41FA,0008,2748,00FC,4ED3,33FC,600A,0003,397A,33FC,6006,0003,1874
DATA 33FC,6006,0003,1884,33FC,6008,0003,186A,33FC,6004,0003,3654,33FC,6004
DATA 0003,1A04,33FC,6004,0003,19E6,33FC,6004,0003,19C8,33FC,6004,0003,3310
DATA 33FC,6004,0003,3BC4,4EF9,0002,A006,*
```

STRIDER II — AMIGA

```
REM ***********************************************************************
REM *          CARGADOR 'STRIDER II'  (AMIGA) - TONI VERDU / Dic-1990        *
REM ***********************************************************************
DIM C%(120):DEF FNU=(UCASE$(V$)="N"):CH#=0:V=&H6002
FOR I=0 TO 119:READ V$:C%(I)=VAL("&H"+V$):CH#=CH#+C%(I)*(I+1):NEXT
IF CH#<>68808308& THEN PRINT "ERROR EN LOS DATA !!":END
INPUT "VIDAS INFINITAS (S/N) ";V$:IF FNU THEN C%(65)=V
INPUT "TIEMPO INFINITO (S/N) ";V$:IF FNU THEN C%(67)=V
INPUT "ENERGIA GUERRERO INFINITA (S/N) ";V$:IF FNU THEN C%(69)=V+2
INPUT "ENERGIA ROBOT INFINITA (S/N) ";V$:IF FNU THEN C%(72)=V+2
CLS:PRINT "  Si durante el juego pulsas el boton izquierdo del raton, pasa-"
PRINT "ras al siguiente nivel. (Pero no lo pulses durante los accesos a"
PRINT "disco o pueden producirse resultados impredecibles !)"
PRINT:PRINT "OK. INSERTA EL DISCO 'STRIDER II' EN LA UNIDAD DF0:"
C=VARPTR(C%(0)):CALL C
DATA 2C78,4,41FA,38,226E,3A,2D49,2E,303C,86,12D8,51C8,FFFC,41EE,22,7017,4281
DATA D258,51C8,FFFC,4641,3081,839,4,BF,E001,66F6,21FC,FC,2,6C,41FA,2A,20AE
DATA FF3C,41FA,1C,2D48,FF3C,41FA,A0,20B8,20,41FA,70,21C8,20,42B8,0,4E75,21C0
DATA 8,4EB9,0,0,CB8,0,F8,8,6604,21C0,0,4E75,41F8,7000,4278,65D2,4268,7494
DATA 317C,6002,297C,317C,6002,2A9C,4CFA,FF,12,48F8,FF,80,317C,80,20C0,4EF8
DATA 204,839,6,BF,E001,660E,839,6,BF,E001,67F6,50F8,6628,4EF8,2BF0,48E7,C0
DATA 4AB8,0,6718,2078,0,C68,204,B8,660C,42B8,0,43FA,FF9A,2149,B6,4CDF,300
DATA 4EF9
```

NIGHT SHIFT — PC

```
10 ' ----------------------------------------------------
20 ' Cargador de NIGHT SHIFT por JESUS PEREZ SICILIA 1.990
30 ' ----------------------------------------------------
40 '
50 NB = 60: NL = NB / 20: A=10: B=11: C=12: D=13: E=14: F=15
60 COLOR 6, 0, 0: CLS
70 LOCATE 13, 36: PRINT "ESPERE ..."
80 DIR = 0: DEF SEG = &H9000: OFFSET = 0
90 FOR W1 = 1 TO NL
100 CHECKSUM = 0: Z = 1: READ L$, SUMA
110 FOR W2 = 1 TO 39 STEP 2
120 B1$ = MID$ (L$,Z,1): B2$ = MID$ (L$,Z+1,1): Z = Z + 2
130 A1 = ASC(B1$): A2 = ASC(B2$)
140 NIB1 = A1+48*(A1<58)+55*(A1>57): NIB2 = A2+48*(A2<58)+55*(A2>57)
150 BYTE = NIB1 * 16 + NIB2: CHECKSUM = CHECKSUM + BYTE: POKE DIR,
 BYTE: DIR = DIR + 1
160 NEXT W2
170 IF CHECKSUM <> SUMA THEN CLS: LOCATE 12, 29: PRINT "ERROR EN
LINEA DATA "; W1: LOCATE 22, 1: STOP
180 NEXT W1
190 CLS: LIN = 7
200 D11 = &H11: D12 = &H12
210 B11 = &H74: B12 = &H7
220 LOCATE 1, 28: COLOR 7: PRINT "Cargador   NIGHT SHIFT": COLOR 6
230 LOCATE 3, 21: COLOR 2: PRINT "(C) JESUS PEREZ SICILIA
Córdoba 1990": COLOR 6
240 LOCATE  9, 19: PRINT "¿ Pasar siempre de nivel (s/n) ? ..... S"
250 GOSUB 340
260 IF X$ = "N" OR X$ = "n" THEN Y$ = "N" ELSE B11 = &HEB: B12 = &H4B:
Y$ = "S"
270 GOSUB 360
280 LOCATE 20, 23: COLOR 0,3: PRINT " Pulsa  <Intro>  si es correcto "
: COLOR 6,0: X$ = INPUT$(1): IF X$ <> CHR$(13) THEN 190
290 POKE D11,B11: POKE D12,B12
300 CLS: LOCATE 12, 1: PRINT "Introduce el disco 1 de NIGHT SHIFT
sin protección contra escritura"; CHR$(13); "en la unidad A: y pulsa
una tecla...": X$ = INPUT$(1)
310 CALL OFFSET
320 PRINT: PRINT: PRINT: PRINT "El juego ya está modificado.
Para jugar teclea 'IML opción' y pulsa <INTRO> ...": PRINT: PRINT
330 SYSTEM
340 LIN = LIN + 2: Y$ = "s": LOCATE LIN, 60: COLOR 4: PRINT CHR$(17)
: COLOR 6: X$ = INPUT$(1)
350 RETURN
360 LOCATE LIN, 58: PRINT Y$;"  "
370 RETURN
380 '
64000 DATA "551E8CC88ED8BA6F0052E80D00C70686014BEB5A", 2177
64001 DATA "E80A001F5DCBE80B00CD259DC3E80400CD269DC3", 2237
64002 DATA "B800928ED828C0B9010029DBC30000000000000", 1561
```

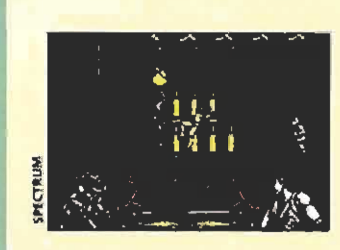
DESAFÍO TOTAL — AMIGA

```
REM Cargador 'Total Recall'
REM Pedro Josè Rodriguez 7-1-91
DEF FNn=(UCASE$(a$)="N"):CLS:DIM c%(300):n=0:sum=0:a$="":RESTORE
WHILE a$<>"*":READ a$:byte=VAL("&H"+a$):c%(n)=byte:sum=sum+byte:n=n+1:WEND
IF sum<>2578100& THEN PRINT"Error en los data!":END
PRINT"Este cargador proporciona:"
PRINT"-Energia y municiòn infinitas en las fases 1,3 y 5"
PRINT"-Energia en las fases de carretera (2 y 4)"
PRINT"-5000 unidades de tiempo en vez de 1000 para el puzzle de la fase 5"
PRINT:PRINT"Evita a toda costa caer por los huecos de los ascensores, ya que"
PRINT"a partir de ese momento el cargador dejaria de funcionar"
PRINT:PRINT"Inserta disco original...":start=VARPTR(c%(0)):CALL start
DATA 41FA,0016,43F9,0007,F000,45FA,0214,2649,12D8,B5C8,66FA,4ED3,2C79,0000
DATA 0004,41FA,0030,2D48,002E,41EE,0022,7016,4281,D258,51C8,FFFC,4641,3D41
DATA 0052,0839,0004,00BF,E001,66F6,23FC,00FC,0002,0000,0080,4E40,48E7,0082
DATA 2C79,0000,0004,42AE,002E,41FA,0012,216E,FE3A,0002,2D48,FE3A,4CDF,4100
DATA 4E75,4EB9,FFFF,FFFF,0C94,444F,5300,66F0,2D7A,FFF2,FE3A,23C9,0000,0300
DATA 4EAE,FF7C,33FC,0000,00DF,F180,203C,0004,4C00,223C,0001,0002,4EAE,FF3A
DATA 23C0,0000,0304,2279,0000,0300,237C,0004,4C00,0024,2340,0028,237C,0000
DATA 3200,002C,337C,0002,001C,4EAE,FE38,42A9,0024,337C,0009,001C,4EAE,FE38
DATA 4EAE,FF88,4EAE,FF6A,2079,0000,0304,43F9,0000,1400,45F9,0004,6000,32D8
DATA B5C9,66FA,41FA,0018,43F9,0000,1200,45FA,0114,2649,32D8,B5C8,66FA,2E48
DATA 4ED3,614E,33FC,1210,0000,149A,4EF9,0000,1800,6100,00C0,23FC,0000,1224
DATA 0000,1AA4,4EF9,0000,1800,4EB9,0000,0400,6124,33FC,1236,0000,1536,4E75
DATA 6100,0084,23FC,0000,124A,0000,1AB0,4EF9,0000,1800,4EB9,0000,0400,33FC
DATA 600E,0000,2DCA,33FC,6014,0000,37A4,33FC,6014,0000,5654,33FC,6014,0000
DATA 572C,33FC,6014,0000,5804,33FC,6012,0000,668E,33FC,6014,0000,6AE4,33FC
DATA 6014,0000,6B32,33FC,6014,0000,6B88,33FC,6018,0000,766C,33FC,6004,0000
DATA 31C4,33FC,6004,0000,322C,33FC,6004,0000,3A62,33FC,6004,0000,3AB4,33FC
DATA 600E,0000,5E30,33FC,1388,0000,9A40,4E75,33FC,6004,0000,1EF4,33FC,6004
DATA 0000,1F20,33FC,6006,0000,2560,4E75,33FC,6004,0000,1F00,33FC,6004,0000
DATA 1F2C,33FC,6006,0000,2564,4E75,*
```

STRIDER II — SPECTRUM



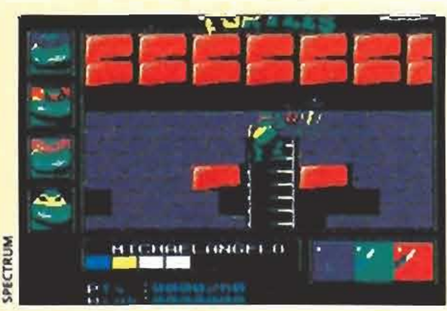





```
1 REM ***********************
2 REM *                     *
3 REM *STRIDER II  SPC 48K  *
4 REM *  Jose Dos Santos &  *
5 REM * Antonio Dos Santos  *
6 REM * Noviembre 90 MADRID *
7 REM ***********************
8 DATA 62,0,50,106,129,50,234
,130,50,246,130,195,0,128
10 PAPER 6: INK 1: BORDER 5: C
LEAR
20 PRINT "JOSE/ANTONIO DOS SAN
TOS"
30 FOR f=23296 TO 23309: READ
a: POKE f,a: NEXT f
40 INPUT "Quieres vidas infini
tas? (s/n)";a$
50 INPUT "Quieres energia infi
nitas? (s/n)";b$
55 PRINT "Pon la Cinta origina
l del juego STRIDER II"
60 LOAD ""SCREEN$
65 LOAD ""CODE
70 IF a$="n" THEN POKE 23299,0
: POKE 23300,0
71 IF b$="n" THEN POKE 23302,0
: POKE 23303,0: POKE 23305,0: PO
KE 23306,0
80 POKE 45140,0: POKE 45141,91
90 RANDOMIZE USR 45056
```

TORTUGAS NINJA — AMIGA






```
REM Cargador 'Teenage mutant ninja turtles'
REM Pedro Josè Rodriguez 15-12-90
DEF FNn=(UCASE$(a$)="N"):CLS:DIM c%(131):n=0:sum=0:a$="":RESTORE
WHILE a$<>"*":READ a$:byte=VAL("&H"+a$):c%(n)=byte:sum=sum+byte:n=n+1:WEND
IF sum<>1037555& THEN PRINT"Error en los data!":END
INPUT"Vidas infinitas";a$:IF FNn THEN c%(92)=&H600E
INPUT"Energia infinita";a$:IF FNn THEN c%(100)=&H6016
INPUT"Tiempo infinito en la segunda fase";a$:IF FNn THEN c%(112)=&H6006
INPUT"Misiles infinitos";a$:IF FNn THEN c%(116)=&H6006
INPUT"Shurikens infinitos";a$:IF FNn THEN c%(120)=&H6006
INPUT"Boomerangs infinitos";a$:IF FNn THEN c%(124)=&H6006
PRINT:PRINT"Inserta disco original...":start=VARPTR(c%(0)):CALL start
DATA 41FA,0016,43F9,0007,F000,45FA,00FA,2649,12D8,B5C8,66FA,4ED3,2C79,0000
DATA 0004,41FA,0030,2D48,002E,41EE,0022,7016,4281,D258,51C8,FFFC,4641,3D41
DATA 0052,0839,0004,00BF,E001,66F6,23FC,00FC,0002,0000,0080,4E40,48E7,0082
DATA 2C79,0000,0004,42AE,002E,41FA,0012,216E,FE3A,0002,2D48,FE3A,4CDF,4100
DATA 4E75,4EB9,FFFF,FFFF,0C94,444F,5300,66F0,2D7A,FFF2,FE3A,41FA,0010,397C
DATA 4EF9,0056,2948,0058,4EEC,000C,4BFA,000E,274D,0026,2A79,0000,0008,4ED3
DATA 41FA,000E,23C8,0007,0C8E,4EF9,0007,0000,33FC,007F,0002,F12C,33FC,007F
DATA 0003,0D68,33FC,6026,0002,F1D6,33FC,6024,0003,2372,33FC,6022,0003,23F2
DATA 33FC,604C,0002,EDDA,33FC,6006,0003,1652,33FC,6006,0003,0BA0,33FC,6006
DATA 0003,0C36,4EF9,0002,C532,*
```

YO, NEXUS 7



Mundo futuro

Estamos a finales del siglo XXI. Todo ha cambiado. Las estructuras militares fueron abolidas hace tiempo. Hoy la Nueva Federación rige el planeta y, gracias a ella, se ha alcanzado la igualdad política, económica y social de todas las clases y pueblos de la Tierra. La colonización de la Nueva Raza se extiende por casi toda la galaxia: esto ha favorecido la pluralidad lingüística y simbólica de las distintas civilizaciones extraterrestres. Hemos llegado a un alto nivel funcional y corporativo, donde las máquinas y los robots hacen el trabajo que años atrás impedía a hombres y mujeres desarrollar tareas más creativas —estudios, ocio y diversión— y que obligaban al individuo a realizar inútiles esfuerzos físicos y psíquicos.

Numerosos satélites informativos deambulan por todo el Universo: la televisión se ha convertido en el dios del presente: el dios de la educación y el conocimiento. Maravillosos programas de entretenimiento —cómo no—, fluyen diariamente a los millones de pantallas receptoras que se reparten por las calles, plazas y hogares de todo el mundo. Un buen ejemplo es el programa tridimensional «You Too», donde los espectadores pueden participar interactivamente en los juegos de aventuras y acción, por un innovador sistema de conexión mental «alfasensorious», que les permite sumergirse en fantásticos parajes jamás soñados.

Las computadoras controlan todo el engranaje teleinformático social: la prensa, emisoras y cadenas de difusión. Un nuevo producto de «Imagen sintética» se propaga con rapidez en la élite de artistas y creadores. El que fue llamado «séptimo arte» logra ahora la determinación de una increíble dinámica representativa. Los «actores digitales» iluminan las pantallas de los cinemas modernos, y viejos mitos de Hollywood, Marilyn, Dean y Bogart, se funden en la actualidad con jóvenes promesas del cine en un imposible «espacio-tiempo».

La Ingeniería Cibergenética sigue avanzando y se han logrado repoblar ciertas áreas y ecosistemas naturales extinguidos con copias idénticas de animales y plantas, que por desgracia desaparecieron a causa de la cruel mano del hombre durante los años 90. Un nuevo «astro solar» brilla sobre nuestras cabezas; el viejo sol de nuestros antecesores hubo de ser destruido porque sus radiaciones ya no eran filtradas por la deteriorada capa de ozono, que fue desapareciendo poco a poco por motivos aún desconocidos. Ello produjo importantes cambios climáticos que devastaron gran parte de la vida de la corteza terrestre.

En los colegios del Estado Colonial los chicos/as aprenden las teorías de la Re-Evolución bajo la tutela de entidades Nexus-6. Por otro lado los científicos de la Corporación Segunda han conseguido realizar con éxito las últimas pruebas del proyecto New-Brain cuyas investigaciones en el reciclaje del cerebro prometen, a corto plazo, abrir las puertas a la Inmortalidad. La Sociedad Presente, vive de la producción automatizada: granjas, huertas, y fábricas programadas. Mientras, el ser humano se dedica a ocupar sus ratos de ocio en el aprendizaje de nuevas fórmulas y métodos de estética-diversión: Música electrónico-visceral, pintura bio-química con movimiento, gravitación ritmo-somática etc, etc.

Es el Mundo-Mañana. Esto es lo que nos espera. Es el Futuro que viene. Un futuro muy nutritivo... y cercano.

Rafael Rueda

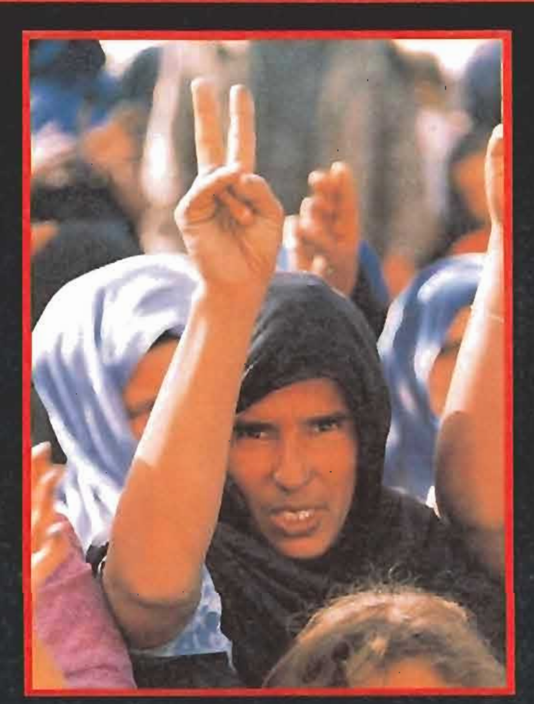


hay una compañía de hardware norteamericana que ha llegado a un acuerdo con Lucasfilm y regala una versión de «Indiana Jones and The Last Crusade» especial en VGA de 256 colores cuando les compras una tarjeta gráfica de esas características. Iniciativas como esta son las que dan vida al mercado y esperamos que algunas compañías europeas lo tomen como ejemplo.

***¿Por qué** las compañías de software no aportan su granito de arena en la batalla contra el SIDA, al igual que lo han hecho luchando por otras buenas causas?*

***¿Cómo** es que ahora que parece que las consolas se están introduciendo de verdad en nuestro país, seguimos sin tener noticias de RARE, la antigua y legendaria compañía ULTIMATE?*

MANIFESTACIÓN A LAS PUERTAS DE LA SEDE MADRILEÑA DE OPERA SOFT



En los últimos días se han reunido, frente al edificio que alberga a la compañía española Opera, un nutrido grupo de manifestantes que protestaban por el reciente lanzamiento de un programa referente a un acontecimiento que tiene trastornado al mundo árabe. Al grito de «la crisis para quien la trabaja», la muchedumbre reclamaba un cambio de nombre para el juego en cuestión y una declaración pública de los programadores en la que se retractaran de todo el trabajo realizado. La señora que podéis ver en la foto —conseguida como siempre por un fotógrafo de la redacción con el habitual riesgo para su vida , al que empieza a acostumbrarse—, reclamaba que los creadores del arcade fueran a acompañar a Mr. Rushdie en su cautiverio londinense. Nosotros, desde aquí, nos solidarizamos con todo el personal de la conocida compañía española y entonamos el famoso «no, no nos moverán» en su honor. ¡Estamos con vosotros, chicos!

el HUMOR de Ventura & Nieto



2002 Historias del Futuro

"PLAYER ONE, GAME OVER"

Apareciste repentinamente en un mundo extraño... No sabías quién eras ni de dónde venías. Miraste un instante a tu alrededor, viendo un paisaje en su totalidad de color verde fluorescente, rocoso y plagado de matorrales. Frente a ti comenzaron a aparecer unos seres monstruosos, mutantes y robots, de gran altura y armados hasta los dientes con armas láser. Bajaste la mano a tu cintura, cogiendo una pistola que ni siquiera sabías que estaba allí, y disparaste. Al recibir los impactos láser de tu arma, saltaban hacia atrás gritando dolor, y se desintegraban.

Comenzaste a correr hacia una fortaleza que se veía en lo alto de una colina, en el instante en que aparecían más enemigos. Sin parar de correr, volviste a disparar, con el mismo resultado. No eras consciente de tus acciones. Simplemente lo hacías, como guiado por fuerzas externas. Tus rivales eran cada vez más numerosos, pero no te inmutabas. Saltabas por las rocas y los arbustos, disparando sin cesar. Tampoco le dabas importancia a los rayos energéticos que emergían de las variadas armas de tus oponentes, hasta que una te alcanzó en el pecho sin que pudieses esquivarla.

No sentiste dolor, pero no pudiste reprimir un grito mientras caías en el duro suelo. Los seres que te atacaban desaparecieron al tiempo que el cielo se iluminaba con fuerza. Extrañado, intentaste mirar, pero el resplandor desapareció. Te levantaste. En tu mente comenzaron a chisporrotear lejanos recuerdos... recuerdos referidos a una preciosa mujer que era raptada. Supiste que esa sería la razón de tu aparición en este desconocido lugar.

Sacaste tu pistola láser y te pusiste a correr, estando en un momento rodeado por multitud de enemigos y rayos de energía. Por fin llegaste a la entrada de la fortaleza, majestuosa e inmensa esmeralda plagada de torres, y no te paraste a reflexionar. Disparando a diestro y siniestro, te adentraste en un laberinto de pasajes y habitaciones ricamente decoradas, con la convicción de que el final estaba cerca, muy cerca.

Tu cuerpo se movía automáticamente. Un rayo te volvió a acertar en el pecho. No sabías quién había sido, entre tanto oponente. Caíste al suelo, notando una opresión en los pulmones. La habitación se iluminó. Intentaste ver qué lo provocaba, pero no pudiste, como la vez anterior, aunque llegaste a distinguir una línea de luz en lo alto que desapareció. Te volviste a levantar sin ningún rasguño, pero notaste que tu fuerza interna había bajado notablemente.

Corriste de nuevo, con un cosquilleo frío en la espalda... era el miedo a no conseguir tu objetivo. Ya habías perdido la cuenta de cuántos adversarios habías matado y de las habitaciones que habías registrado, cuando llegaste a un largo corredor iluminado con una luz verde muy suave. Tanto, que te costó ver la gran puerta que se hallaba al final.

El silencio te rodeó, y te diste cuenta de que estabas solo. Avanzaste decidido hacia la puerta. Cogiendo aire, la abriste y, pistola en mano, pasaste a una amplia sala. Al fondo, en un trono, se hallaba sentado un anciano con un gran bastón que te miraba con una sonrisa irónica. Con un sobresalto, viste en una de las paredes a una mujer que se hallaba encadenada y te miraba con la esperanza reflejada en sus ojos... ¡Era ella! Por fin la habías encontrado.

Sin darte tiempo a reaccionar, el viejo se levantó del trono y dirigió a ti la punta del bastón, de la cual surgió un rayo negro atronador que te reventó el corazón. Mientras intentabas infructuosamente apuntarle con tu arma, gritaste de dolor y rabia. Caíste al suelo oyendo los sollozos de la mujer y la risa demente del viejo. La estancia se iluminó más aun que las otras dos veces. No podías morir sin saber lo que ello significaba. En un último esfuerzo, levantaste la cabeza, viendo que la causa de la fuerte luz eran unas líneas de letras de gran tamaño que se formaron en el vacío, en lo alto. Con la vista nublada, pudiste leer a duras penas la frase que se formó, sin comprender: «Player one, game over».

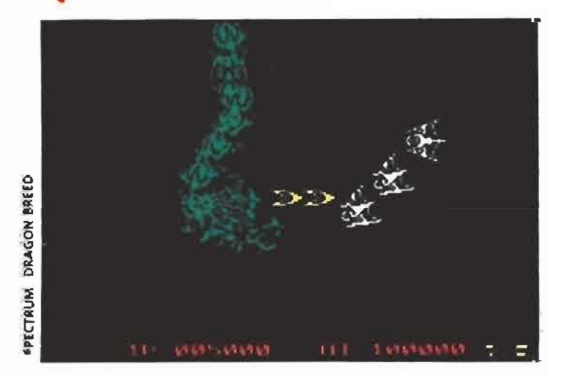
Bajaste definitivamente la cabeza dispuesto a morir, pero una sonrisa apareció en tus labios. Sin saber por qué, las extrañas palabras habían hecho renacer en ti la esperanza. La oscuridad te envolvió, pero tuviste la certeza de que no duraría mucho...

Dedicado a Maite

Juan Carlos Marín (Albacete)

Busca las diferencias



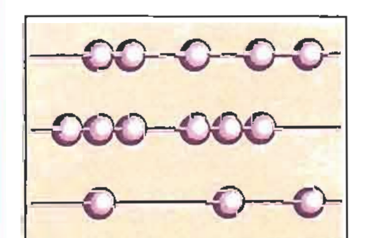


Parece que últimamente abundan los dragones por el mundo del software. Aquí tenéis dos claros ejemplos de la utilización de estos prodigiosos seres mitológicos por los programadores. Sin embargo y aunque habitualmente estos bichos albergan las más perversas intenciones, en estos dos casos son aliados del bien y cada uno, en su mundo particular, tiene una difícil tarea que cumplir. Lo que es curioso es que los dos programas hayan sido lanzados al mercado casi a la vez y tengan un gráfico tan enormemente parecido. ¿Espionaje industrial entre las compañías de software? Nosotros preferimos pensar que sólo ha sido una curiosa coincidencia que a dos equipos distintos de programación se les haya ocurrido la misma idea con tan sólo unos días de diferencia. De cualquier forma, tanto uno como otro, son dos estupendos arcades de esos que te tendrán cautivado una larga temporada.

¡QUÉ FLASH!

● En el laboratorio subterráneo que la empresa alemana «Der Umbaristche Suberentrahendertzen» posee en la ciudad de «Reichstrasen» se están dando los últimos toques a lo que se empieza a considerar el invento del siglo: una caja plástica con un cristal por delante, en el que se podrán ver imágenes como si del cine se tratase. El prototipo lleva el nombre de «Todovisión». A la pregunta de un periodista listillo, en la rueda de prensa que se convocó para dar a conocer el aparato, de «¿Eso no es un televisor?»; el director técnico de la D.U.S. respondió: «¿Televisión? ¿Qué ser Televisión?».

● Los usuarios que necesitaban una máquina super-rápida y mega-poderosa van a tener la oportunidad de disfrutar con las características que,



según Comodote, va a tener su nuevo aparato. El «Abaccus Coleguita Plus» puede realizar, sin prácticamente ningún consumo energético, operaciones hasta el increíble valor de 999.999 dígitos binarios. Todo ello sin ningún proceso de instalación ni complicadas conexiones a la red o caros periféricos. El manual de instrucciones consta de 7 volúmenes y explica el uso de la máquina en 65 idiomas conocidos y 12 desconocidos pero que según explican los autores se hablarán en un futuro. El precio de este increíble aparato será de 365.000 pesetas más I.V.A.

● Pamperos Soft es una nueva compañía argentina que está pujando fuerte en el mercado para hacerse con los derechos de varias series televisivas, que causan furor dentro y fuera de nuestras fronteras. Con la idea de realizar una colección de juegos, Pamperos Soft ha adquirido, de momento, la concesión de las conocidas telenovelas «Cristal», «Señora», «Pasionaria» y «Roque Santeiro». ¿Será un juego de rol? ¿Será un arcade? Nadie lo sabe, pero lo que sí se ha dado a conocer es que cada uno de los juegos llevará un pañuelo, de seda en las versiones de 16 y de papel en las de 8.

● ¿Teléfono en el coche? ¡Eso ya está pasado de moda! El último grito que está causando sensación en Norteamérica y que dentro de poco llegará al continente europeo se llama zapatófono. Los avances tecnológicos de estos últimos años han conseguido que el artilugio de ficción que veíamos en las películas de detectives haya podido convertirse en realidad. Olvídate de mensáfonos y otras tonterías por el estilo, si necesitas estar comunicado en cualquier momento vete ahorrando, porque el zapatófono es la solución perfecta para ti. Se vende junto a un desodorante por si acaso los olores...

● La vida moderna... siempre con prisas, sin tiempo para aprender nada nuevo. Si eres uno de los miembros de esa muchedumbre de gente estresada y deseas aprender el manejo de tu ordenador sin tener que leerte el voluminoso manual, ahora tienes la oportunidad de convertirte en un experto, gracias a Conocimientos Engullidos y Otros Desarrollos. Esta empresa, líder en cuestiones alimentarias, ha conseguido deshidratar las instrucciones de casi todos los modelos de com-



putador que hay en el mercado. El polvillo resultante se almacena en una cápsula de gelatina y con una simple serie de tomas —una al levantarse, otra antes de la comida y la última por la noche—, conseguirás dominar al dedillo los secretos de la informática.

Formidable *que por fin algunas cadenas televisivas se hayan dado cuenta de la enorme importancia del mundo del videojuego y de una forma u otra lo vayan, poco a poco, reflejando en su programación.*

Lamentable *la crisis por la que pasan algunas compañías españolas que parece tener difícil solución, por lo menos, a corto plazo. La reducción de sus plantillas y de sus lanzamientos vienen a confirmar que efectivamente algo no marcha bien en el software nacional.*

Por Santiago Erice

UNA FACTORÍA PARA EL BAILE

FANGORIA





Dinarama murió con la deserción de Carlos Berlanga y Fangoria ha nacido impulsada por Nacho Canut y Olvido Gara «Alaska». Fangoria es, por lo tanto y en primer lugar, el nuevo grupo de esta pareja que conocieron las mieles del reconocimiento popular de la mano de formaciones como Kaka de Luxe, los Pegamoides o la ya citada Dinarama. Con estos previos, no es extraño que uno de sus principales productos sea un Lp, titulado genéricamente «Salto mortal». En este trabajo discográfico prima por encima de todo el concepto de música de baile y los «fangorios» no han tenido miedo de utilizar «samplers» de sus ídolos (Adamski, Barry White, Depeche Mode, Primal Scream, Zodiac Mindwarp, etc.), pese a que corren malos tiempos para tal «técnica», como ha demostrado Sinnead O'Connor llevando a los tribunales a George Michael.

Pero Fangoria es algo más que un simple disco, es una especie de factoría para el baile en donde también cabe un club de fans, un fanzine, camisetas y objetos de «merchandising», un estudio de grabación bautizado como Vulcano en el que sólo se admite a músicos y grupos amados por Nacho y Alaska, un sello discográfico que pronto editará sus primeros trabajos, una discoteca de moda... En fin, que Fangoria es la versión industrial de los «cocazos» particulares de la pareja, del acid y de la música moderna, de la discoteca y de los modelitos de «La Matanza de Texas y de la bruja avería», de la prensa de colores y Darío Argenta, de los fenómenos paranormales y las cortinas y moquetas de terciopelo granate, del negro post-punk y el pop frívolo del difunto Andy Warhol, del «fish and cheeps», de los maxi-singles, de los viajes de fin de semana a Londres para hacer «shoping», en definitiva.

LA HISTORIA DE UNAS GENTES DEMASIADO PRIMITIVAS

EL PODER DE UN DIOS



En un género cinematográfico como la ciencia-ficción, que durante los últimos años sólo sabe mirarse al ombligo de las guerras intergalácticas o de las secuelas de «2001 odisea en el espacio», el estreno de películas como «El poder de un dios» constituye un acontecimiento. Es una vieja idea de cooperación germano-soviética que ha sufrido en propia carne los avances y retrocesos del entendimiento Este-Oeste durante los ochenta. Está basada es una novela de los hermanos Strugatzki de mucho éxito en la URSS pero poco grata a la burocracia, lo que impidió su reedición. El director Peter Fleischamann posee un cierto prestigio en Europa y los actores, una auténtica Torre de Babel (Edward Zentara, Alexander Filipenko, Anne Gautier, Pierre Clementi, Christine Kaufmann, Hugues Quester y Werner Herzog); y ha sido galardonada en el Festival de Sitges.

«El poder de un dios» cuenta la historia de Rumata, un terrícola del futuro que es enviado a observar lo que sucede en un planeta cuya civilización es muy primitiva con la prohibición absoluta de intervenir en sus asuntos internos. En los tiempos que nos rodean puede parecer un chiste que Rumata provenga de un mundo en el que hay paz pero no emociones como el amor, el odio o la amistad, más así son las cosas en la película. El conflicto surge cuando en el «planeta observado» sus habitantes se rebelan contra la tiranía y Rumata vuelve a experimentar esas sensaciones perdidas llamadas deseo, rencor o compasión. ¿Debe Rumata utilizar su poder de dios o, por el contrario, su obligación es mantenerse al margen y dejar que las cosas evolucionen por sí mismas?

Entre escenas espectaculares y aventuras sangrientas, entre multitud de imágenes plagadas de animales domésticos, magia y brujería, entre batallas medievales y temibles presagios futuristas, entre algún instante para el amor y algún otro para que la lágrima cuelgue de la mejilla, transcurre esta producción rodada en la éxotica Crimea. A su favor, la división de los críticos cinematográficos: para unos es el colmo de los colmos, para otros una simpleza sólo rota por los sustos. No deja indiferente.

¿EL FINAL DE UNA SAGA?

ROCKY V



Como Sylvester Stallone siga poniendo números romanos a las aventuras del boxeador Rocky Balboa, esto va a parecer la lista de los reyes godos en vez de una saga fílmica. Aunque, bien mirado, igual es mejor así, no sea que se le agote la imaginación a «musculitos» buscando títulos ingeniosos y no quede nada para el guión. Y es que para esta quinta entrega, el americano ha echado todas las neuronas en el asador. Sylvester ha intuido que otro panfleto como los de la segunda, tercera y cuarta parte de las aventuras de Rocky podía tumbar al más pintado admirador de sus cachas y ha intentado volver a los orígenes. Dado que el fiero león ruso se ha transformado en lindo gatito, que el gigante Drago ha pillado una anemia y que hace bastante tiempo «perestroiko» que sus películas no recaudan tanto dinero como antes, lo mejor es dar un giro de unos cuantos grados (ciento ochenta sería demasiado) al personaje.

Al primer «Rocky», allá por el 76, los mandamases de la industria de Hollywood le dieron un oscar a la mejor película del año. Al margen de la opinión que al espectador cinematográfico le merezca el fallo de la Academia, la realidad es que aquella película gozó de una dirección muy profesional, de un argumento bien construido y de un guión en el que las emociones y la sensiblería ocupaban un lugar. Dicho de otra forma, que era algo más que una colección de mamporros anticomunistas. Intentando recuperar estas virtudes, Sylvester Stallone ha dejado el timón de la dirección en manos de John G. Avildsen, el mismo tipo de la primera parte (aunque hemos de reconocer que algo ha cambiado el citado director porque en sus principios rodaba «Salvar al tigre» con Jack Lemmon y ahora se dedica a «Karate Kid»).

Así, el argumento de «Rocky V» es algo más complejo pero no mucho (al fin y al cabo Sylvester sigue siendo el guionista). Cuenta las aventuras de Rocky Balboa, arruinado económica y sentimentalmente por culpa de un administrador con mucho morro y de los golpes recibidos en el ring (uno más puede ser fatal).



Rocky ha abandonado el boxeo pero en su camino se cruzan un joven aspirante (Tommy Morrison) al que decide enseñar sus secretos y una jugosa oferta del poco escrupuloso promotor George Washington Duke (Richard Gant) para que vuelva al cuadrilátero. No contaremos más del argumento para no descubrir nada, pero conviene reseñar que la historia se completa con las tensiones familiares de Rocky, especialmente con su hijo (Sage Stallone en la vida real) y su cuñado (Burt Young). Este cóctel termina con una especie de moralina que se podría definir como «cría cuervos y te molerán a mamporros». «Rocky V» no pasará a la historia del cine pero supongo que quienes hayan pagado antes una entrada por ver una colección de cachas y puñetazos lo volverán a hacer. Igual se decepcionan, sigue habiendo muchos pero menos que en otras entregas de la serie.

EL PODER DE LA IMAGEN

CHICOS DE TASS

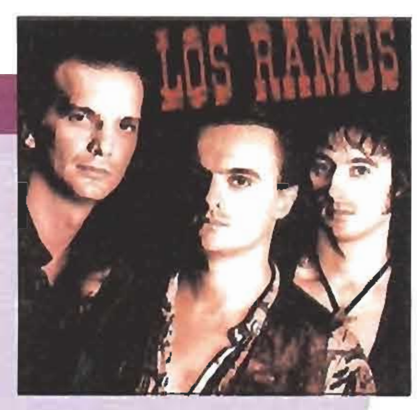
La juventud española de los 90 carece de ídolos a quien admirar. Hijos de la moderna tecnología, de los ordenadores, el vídeo-clip y la opulencia, a los adolescentes que tendrán veinte años en el 2000 les falta alguien a quien idolatrar. Las viejas generaciones de músicos y actores están ga-gas, no hay nadie en la península Ibérica que compita con las fotos de guapos mozalbetes extranjeros en las carpetas de nuestras colegialas. ¿Qué hacer? ¿Esperar a que alguno destaque y lo consiga por sí mismo? ¿Y si ficha por la competencia? ¿Y si tarda mucho? ¿Y si, lo que es peor, no aparece ninguno y los hombres y mujeres del mañana se dan a la vida disoluta, y no hacen caso a las campañas «gomosas» del Ministerio de Sanidad?



La anterior parrafada es de cosecha particular pero seguro que los mandamases de la multinacional CBS pensaron en algo por el estilo cuando decidieron dar el visto bueno a un proyecto llamado Los Chicos de Tass. Era fundamental que poseyeran una buena imagen y eso no les falta a ninguno de los cinco: Miguel Angel, Javier, Sergio, José Antonio y Dudo. Todos son bailones, guapos y simpáticos, deportistas, sanos, jóvenes e ideales para casar con la hija del notario. Coleccionados por Miguel Angel Arenas (padre de la idea), los cinco están listos para convertirse en los New Kids on the Block «made in Spain». ¿La música? Una mezcla de rap descafeinado y Bross, de sonidos estándards y melodías pegadizas, de producción brillante (Julián Ruiz para su primer trabajo discográfico) y toques electrónicos, de Europe blando y vogueing. Lo ideal, en definitiva, para volver loco a un «heavy». ¡Ah!, y Los Chicos de Tass sólo se despeinan lo justo y no les huelen los pies.

UNA FIESTA VAQUERA

LOS RAMOS



Los hermanos cordobeses Fermín y Tomás Ramos llevan una década intentando dar a conocer sus composiciones. Ellos estuvieron integrados en Adrenalina, una banda ya mítica en el mundo del pop-rock andaluz que no ha podido sobrepasar las fronteras del sur de la península. También como Los Ramos llevan una temporada funcionando, con bastantes cambios en su formación, aunque en la actualidad el alemán Fredy Rudloff parece más o menos asentado, o eso se puede deducir de la grabación de su primer Lp, con bastante más difusión que una «cassette» anterior imposible de conseguir ahora.

La propuesta musical de Los Ramos tiene nombre de fiesta vaquera, de borrachera con la sombra de Lucky Luck, celebrada en una cambiada casa de la pradera. Como en la península no abundan los pistoleros, Los Ramos sustituyen la balasera con el «pim pam pum», el flamenco por el country, la ruleta por el bingo, y a las Pepi, Luci y Boom por chicas como Betty o Juliette. Dicen que nacieron en Texas pero que nadie les crea, no son del Oeste y sí del Sur. John Wayne era americano y Los Ramos versionean de una forma muy particular el «Borracho» de Los Brincos. A falta de cantina bueno es el chiringuito de la playa disfrazado, parecen decirnos.